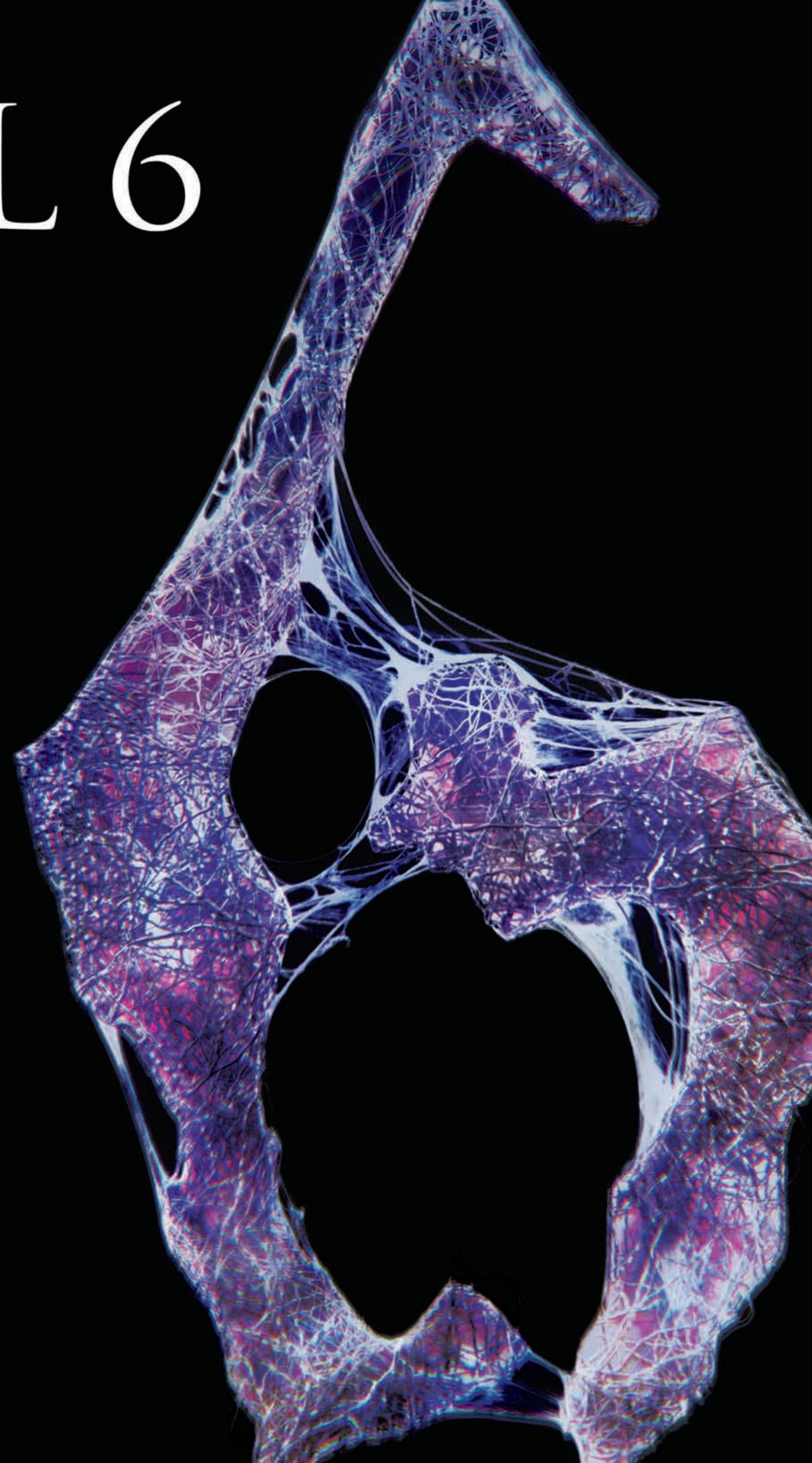
RESIDENT EVIL 6 ARTWORKS

L'ORIGINE DES CRÉATURES



Une créature réussie est à la fois terrifiante et fascinante ; notre instinct nous dit de détourner les yeux, mais l'envie de regarder est plus forte. Depuis que les chiens zombie ont fait leur apparition dans Resident Evil, les créatures sont devenues des éléments essentiels du jeu et font désormais partie intégrante de l'univers de la série.

Dans Resident Evil 6, le virus C a engendré un nouveau genre de terreur biologique et nous avons travaillé dur pour concevoir des créatures en rien semblables à ce qu'on avait pu voir jusqu'à présent, que ce soit dans un jeu Resident Evil ou ailleurs. Nous avons modifié le concept de base dès le début du processus de création. Il ne s'agit pas simplement de concepts statiques esquissés, dessinés puis dupliqués à l'écran ; beaucoup de ces créatures changent de forme devant vos yeux pendant que vous jouez et certaines vont jusqu'à se transformer suite à vos attaques. C'est absolument fascinant de voir notre travail prendre forme d'une manière aussi dynamique dans le jeu final grâce aux efforts de nos collègues de l'équipe de développement.

Ce livre rassemble des dessins, des esquisses et des annotations des créateurs issus du processus de conception de Resident Evil 6. Nous espérons que vous apprécierez cet aperçu de la procédure de création du jeu. Toute l'équipe voudrait vous remercier pour votre soutien sans faille qui nous permet de continuer à travailler dans un domaine que nous adorons et de créer des monstres qui hantent les cauchemars des joueurs du monde entier.

L'équipe de conception de Resident Evil 6 chez Capcom

TABLE DES MATIÈRES

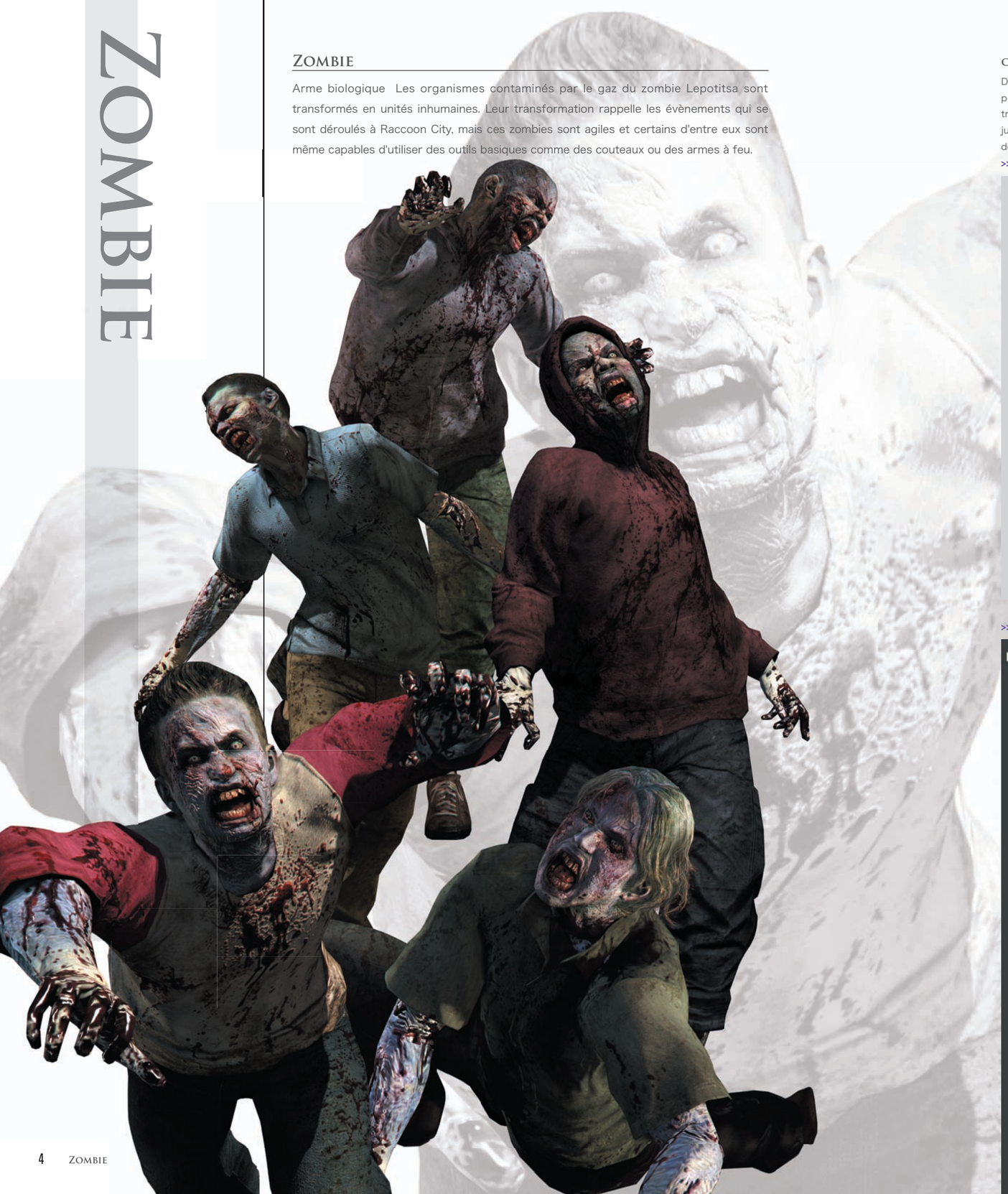
ZOMBIE 4
SHRIEKER 10
WHOPPER 12
BLOODSHOT 14
J'AVO 16
J'AVO(CHINOIS) 18
J'AVO(MUTATIONS) 20
GLAVA-SMECH 22
GLAVA-BEGUNATS 23
GLAVA-DIM 24
TELO-KRLJUSHT 26
TELO-EKSPLOZIJA 27
TELO-MAGLA 28
RUKA-KHVATANJE 29
RUKA-SRP 30
RUKA-BEDEM 32
NOGA-LET 34
NOGA-OKLOP 35
NOGA-TRCHANJE 36
NOGA-SKAKANJE 37
CHRYSALID 38
MUTATIONS COMPLÈTES 40
NAPAD 40
STRELATS 42
MESETS 44
GNEZDO 47
LEPOTITSA 48
OGROMAN 50
RASKLAPANJE 52
UBISTVO 54
BRZAK 56
ILUZIJA 58
USTANAK 60

©CAPCOM CO., LTD. 2012, 2013 ALL RIGHTS RESERVED.

ZOMBIE

Zombie

Arme biologique Les organismes contaminés par le gaz du zombie Lepotitsa sont transformés en unités inhumaines. Leur transformation rappelle les évènements qui se sont déroulés à Raccoon City, mais ces zombies sont agiles et certains d'entre eux sont même capables d'utiliser des outils basiques comme des couteaux ou des armes à feu.



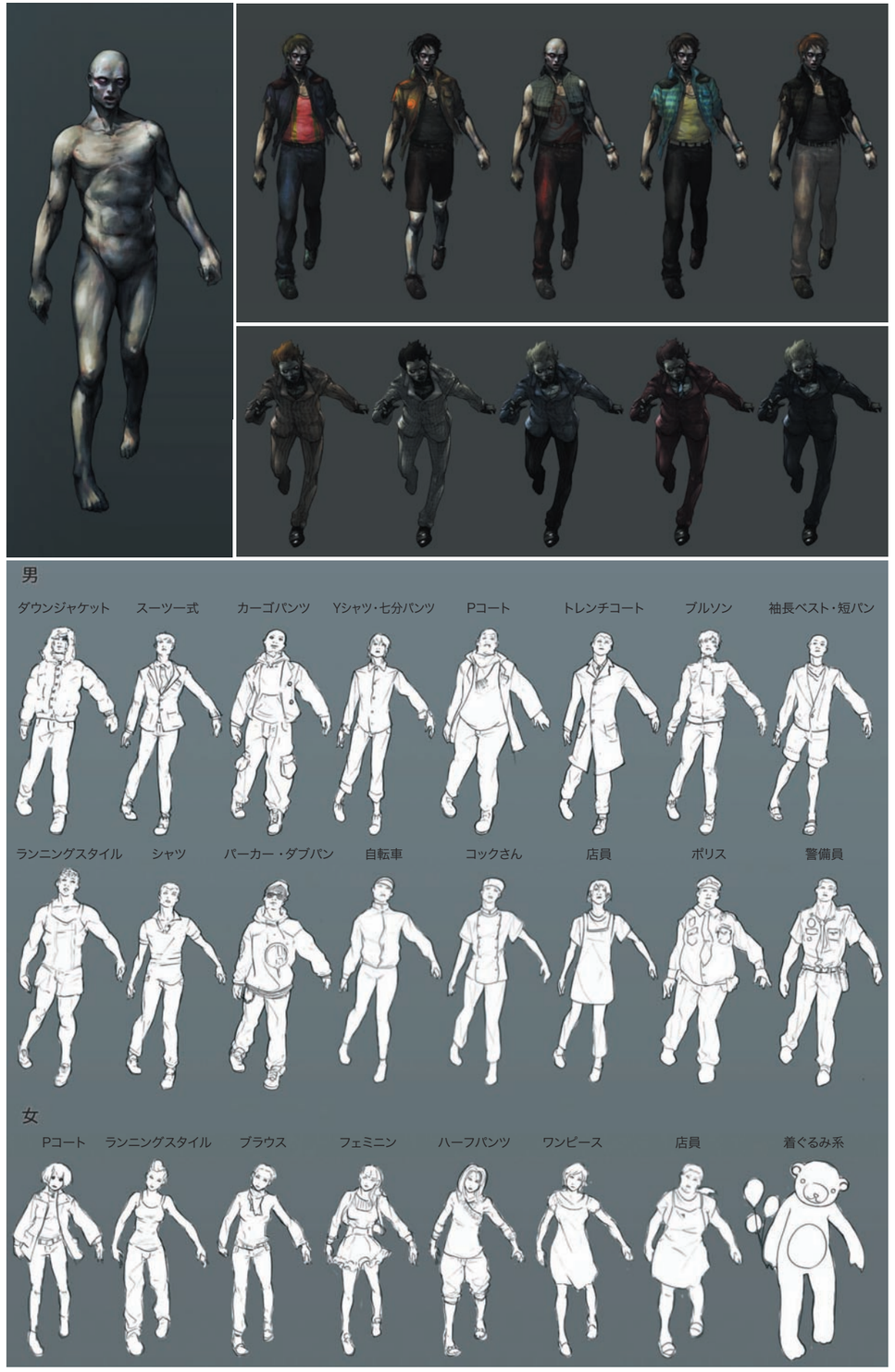
COMMENTAIRE DU CRÉATEUR

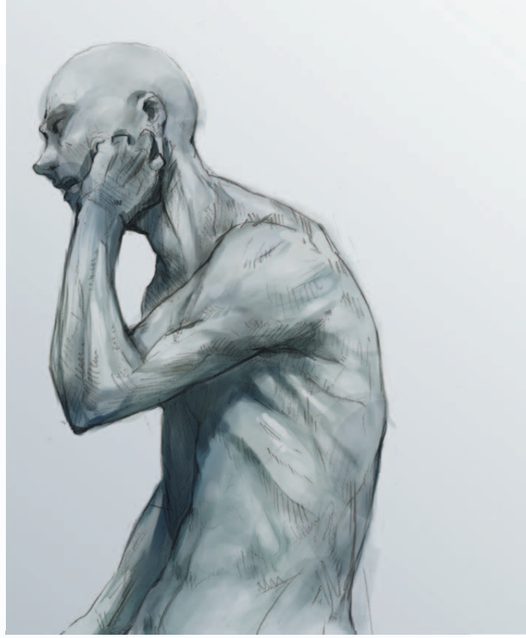
Dans Resident Evil 6, inhaler un gaz vous transforme en zombie. Dans les épisodes précédents, il fallait se faire mordre pour devenir un zombie. Lors du processus de transformation en zombie, la peau se déshydrate et craquelle, laissant apparaître une juxtaposition de peau asséchée, de sang et de fluides corporels putréfiés que vous voyez dégouliner descraquelures.【Fukui】

>> Concept final

>> Proposition de concept (Adam Benford)

>> Proposition de concept 1

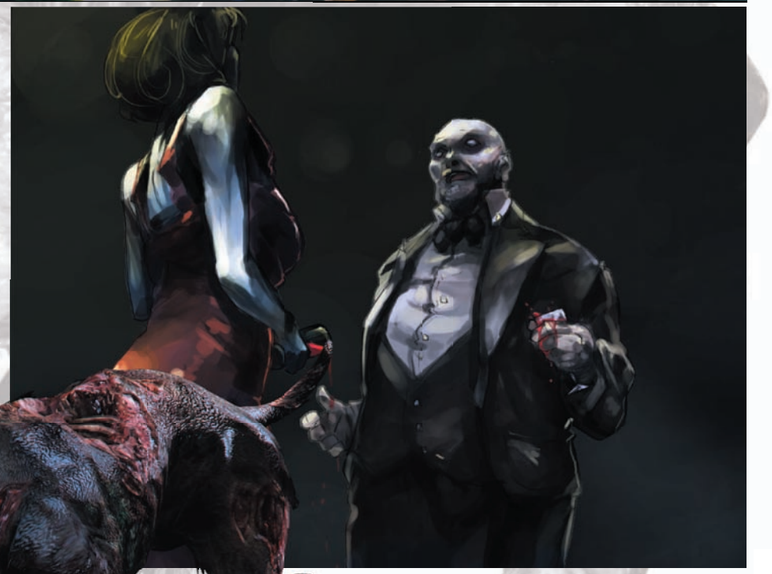




COMMENTAIRE DU CRÉATEUR

En concevant le jeu, nous nous sommes efforcés à insuffler une identité locale et le sentiment que ces personnages avaient une vraie vie avant de succomber au gaz. Chaque zombie est conçu de manière à lui donner une identité, et leurs vêtements vous indiquent ce qu'ils faisaient ou comment ilsvivaient.【Fukui】

>> Artwork



Chien zombie C

Un chien qui a été touché par le gaz du zombie Lepotitsa. À l'instar des humains, leurs yeux deviennent blancs et troubles, et leurs corps se détériorent au point que leurs os sont exposés. Le « C » de leur nom fait référence au virus C.

COMMENTAIRE DU CRÉATEUR

Pour beaucoup, les chiens zombie sont la marque de fabrique de la série des Resident Evil. Nous avions très envie de réintroduire les chiens zombie dans ce jeu. Même si leur race est différente, nous avons gardé beaucoup d'éléments du concept original des chiens zombie, comme le corps en putréfaction et les organes internes apparents.【Fukui】

Zombie mortuaire

Un type de zombie au corps entièrement desséché, comme s'il avait été momifié. Ce sont des corps provenant de la cathédrale de Tall Oaks et de ses catacombes qui ont été ranimés par le virus C. Ce groupe de zombies inclut des corps qui ont subi des expériences et d'autres qui ont été enterrés il y a bien plus longtemps. Some are still wearing the armor in which they were buried. Certains portent toujours l'armure dans laquelle ils ont été enterrés.

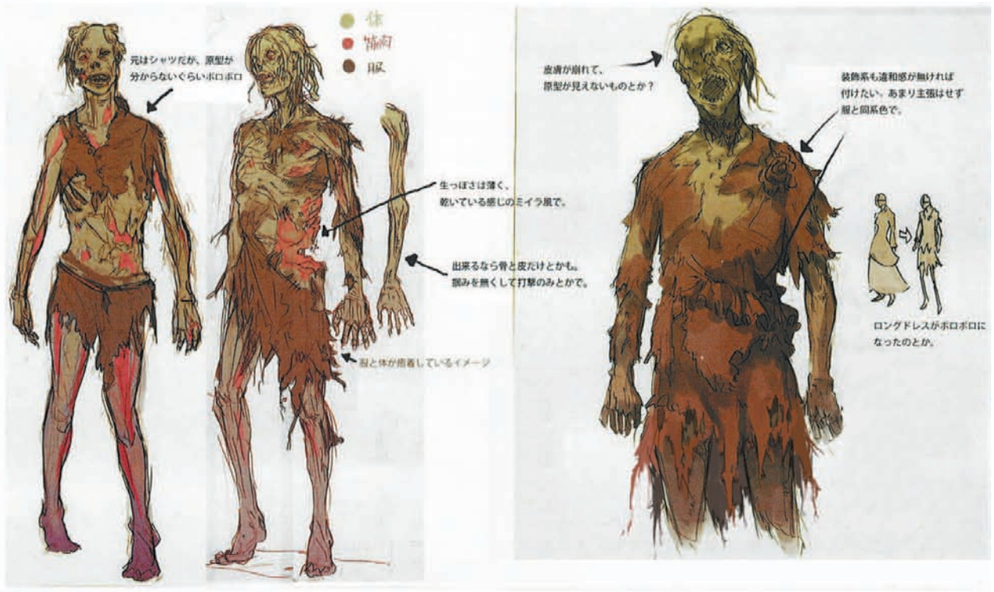
COMMENTAIRE DU CRÉATEUR

Ce nouveau concept de zombie était au départ une simple momie qui se relevait d'une tombe. Nous voulions qu'il soit plus dans l'esprit de Resident Evil 6, c'est pourquoi sa peau sèche craquelle suite aux dégâts engendrés par le virus C, révélant une structure musculaire toujours humide.【Nakaoka】

>> Proposition de concept

>> Concept final

>> Détails



Shrieker

Un zombie dont la gorge s'est développée de façon virulente. Ils émettent un son qui alerte les autres zombies. Le son émis par un Shrieker incite les zombies à se rassembler et à devenir violents. Les Shriekers poussent également un hurlement épouvantable lorsqu'ils sont sur le point de mourir ; mieux vaut prendre des précautions lorsque vous les tuez.

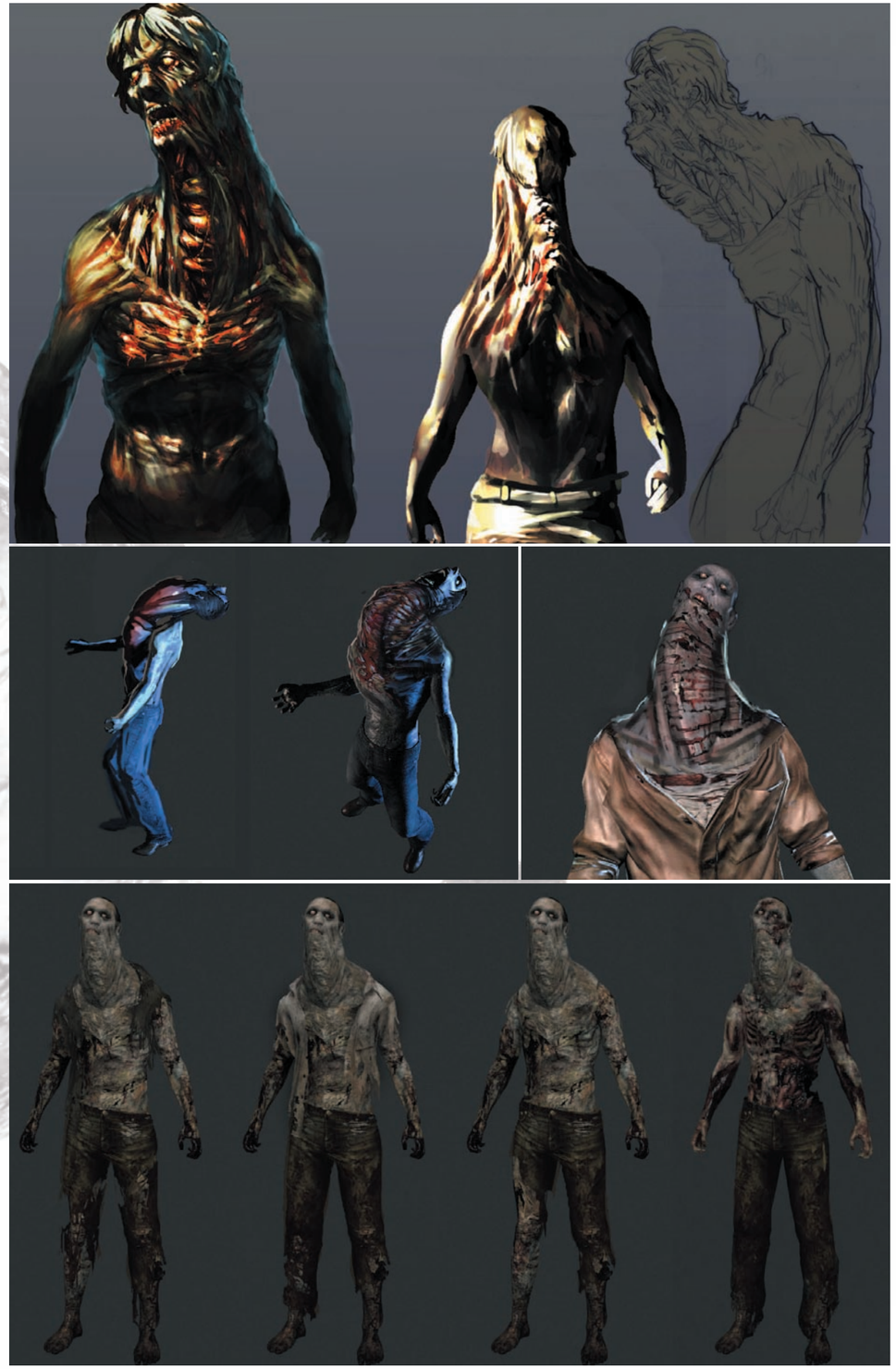
>> Concept final

>> Visualisation de la gorge

Commentaire du créateur

Nous concevions un zombie qui hurle pour que les autres zombies se rassemblent et nous avons eu l'idée d'une gorge développée à l'extrême. Nous avons eu de nombreuses propositions pour l'aspect des craquelures qui se forment sur sa gorge et nous avons pris notre décision finale après avoir testé de nombreux modèles. Au final, nous avons choisi les images de synthèse qui nous donnaient le meilleur équilibre entre le visuel et la facilité d'identification. 【Takano】

>> Proposition de concept

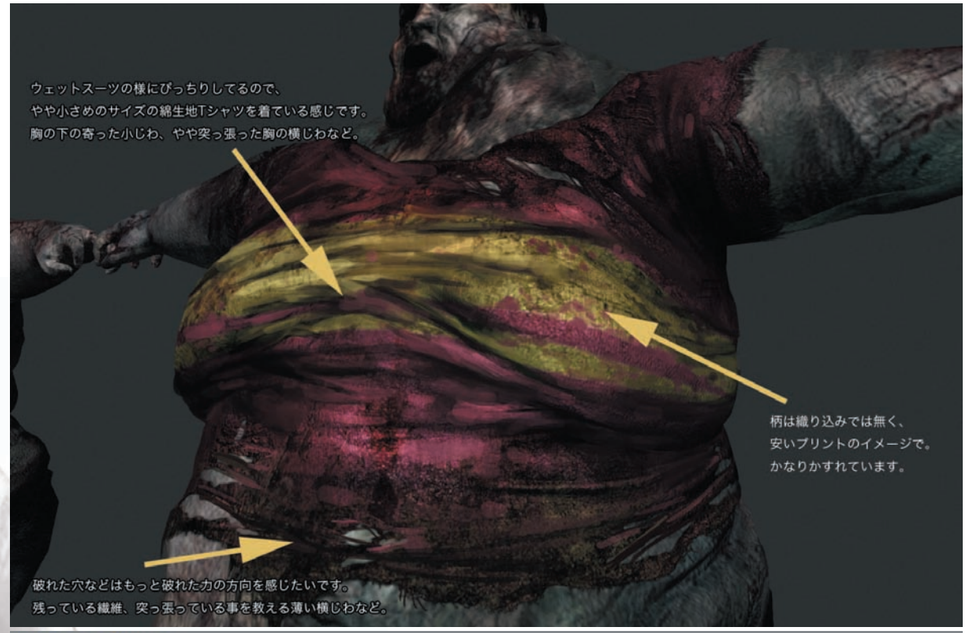


Whopper

Un zombie géant qui mesure plus de 2 mètres. Devenir un zombie l'a rendu encore plus puissant qu'il ne l'était et il est désormais capable de soulever des objets imposants comme des bus avec une grande facilité. Ce zombie est également extrêmement résistant. Pour l'arrêter, quelques coups de feu seront loin d'être suffisants. Cependant, son poids démesuré affecte son équilibre et il arrive que ses pieds chancèlent lorsqu'il se déplace.

>>Concept final

>> Détails



>>Proposition de concept

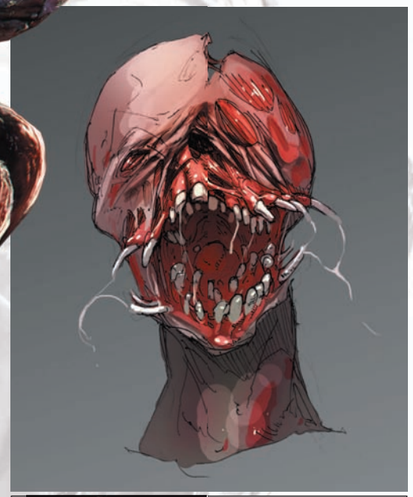
COMMENTAIRE DU CRÉATEUR

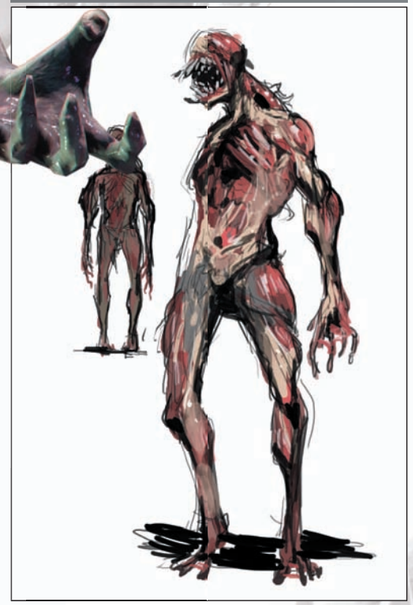
Dans les épisodes précédents, les grands zombies étaient élancés et très musclés, quasiment comme des catcheurs. Cette fois, nous avons fait en sorte que ce zombie soit gras et gagne en force et en vitesse grâce au virus qui l'a infecté.【Nakaoka】

Bloodshot

Un zombie dont la structure musculaire est située à l'extérieur du corps, ce qui le rend encore plus violent que les zombies standard. Si l'on se base sur les caractéristiques de leur transformation, il semblerait que ces zombies aient été plus affectés par le virus C que les autres, mais la vérité reste à découvrir. Ils sont physiquement supérieurs aux zombies standard, se déplacent avec plus d'agilité et bondissent sur leurs cibles avec facilité.

>> Concept final





Commentaire du créateur

Pour concevoir un zombie plus puissant, nous avons d'abord imaginé un zombie avec la tête ouverte, recouvrant son corps de sang. Mais lorsque nous l'avons dessiné, on nous a dit qu'il était trop gore. Nous avons alors décidé de nous inspirer du Licker des jeux précédents et de le faire marcher sur deux jambes pour lui donner un aspect plus monstrueux.【Nakaoka】

>> Détails 1

Commentaire du créateur

Il serait trop gore si nous l'avions dessiné de façon réaliste, mais ce ne serait plus un zombie s'il était devenu entièrement un monstre. Ce zombie a été très difficile à concevoir, et je me souviens avoir dû le retravailler de nombreuses fois. Il a également fallu revoir à plusieurs reprises la modélisation de ce zombie.【Nakaoka】

J'AVO (EUROPE DE L'EST)

Les J'avo sont des humains qui ont été exposés au virus C. Leur existence a été confirmée pendant la guerre civile en Édonie. Ils ont un tas d'yeux sur leurs visages et n'ont pas la capacité de penser ou de sentir la douleur, ce qui leur permet de réaliser des exploits surhumains. Ils semblent également avoir gardé une grande intelligence et sont capables d'utiliser des armes et de coordonner leurs mouvements avec ceux de leurs groupes.

>> 決定稿

COMMENTAIRE DU CRÉATEUR

Nous avons commencé par imaginer des « larmes noires », mais nous avons fini par les remplacer par des yeux supplémentaires. Ils ressemblent à des yeux d'insectes, ce qui convient parfaitement à ce type de personnage.【Takano】

J'avo (Chinois)

6 mois après la guerre civile en Édonie, les J'avo ont refait surface lors d'une attaque bioterroriste en Chine. Même si leurs caractéristiques sont similaires à celles de leurs cousins d'Europe de l'est, ce groupe a choisi de porter des masques pour se camoufler, ce qui les rend plus difficiles à détecter. Beaucoup d'entre eux portent également des épées chinoises qui leur sont très utiles en combat rapproché.

>>Concept final

Commentaire du créateur

Comme l'histoire se déroule en Chine, nous les avons conçus avant de réaliser la version de l'Europe de l'est. Au départ, les masques étaient plus détaillés et décorés, mais nous avons décidé de les simplifier pour qu'ils se démarquent et soient plus reconnaissables à distance dans le jeu. Nous leur avions également ajouté du tissu rouge pour leur donner un aspect plus uniforme.【Takano】

>>Proposition de concept

Glava-Sluz

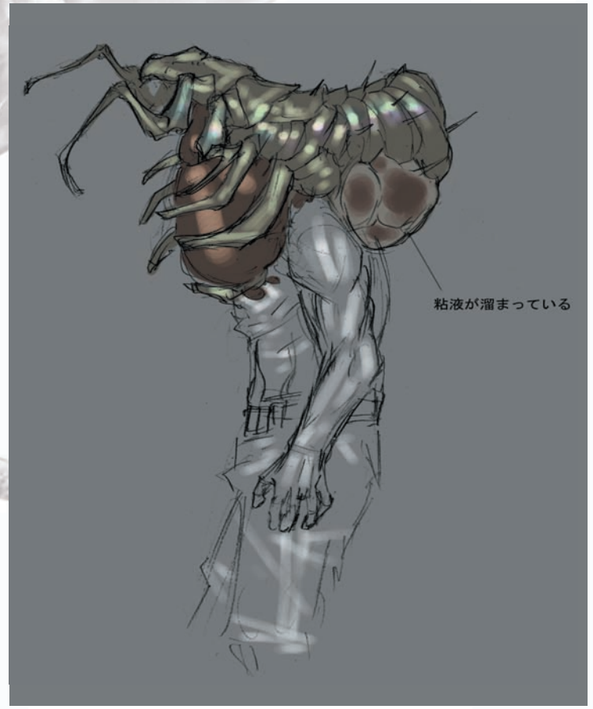
Après avoir subi des dégâts, sa tête a repoussé déformée et élargie. La partie bouffie à l'arrière contient un liquide gluant. Elle peut cracher ce liquide en direction d'une cible pour la piéger et l'immobiliser. Le liquide en soi ne fait aucun mal, mais sa viscosité vous clouera sur place, faisant de vous une cible facile pour toutes les créatures autour de vous.

COMMENTAIRE DU CRÉATEUR

Nous nous sommes inspirés des vers à soie et des bombyx du hêtre qui crachent du liquide stocké à l'intérieur de leurs corps. Cette créature a été finalisée vers la fin du processus de création, et je pense qu'elle est devenue dégoûtante à souhait.【Takano】

>> Concept final

>> Proposition de concept



>> Concepts primaires

Glava-Smech

Sa mâchoire s'est développée à la manière d'une mandibule de lucane, ce qui lui permet d'agripper une cible et de l'écraser. Même les puissants agents et les forces spéciales ne pourront échapper à d'importants dégâts si cette mâchoire leur met le grappin dessus. Cependant, sa tête d'une taille démesurée ralentit quelque peu ses mouvements.

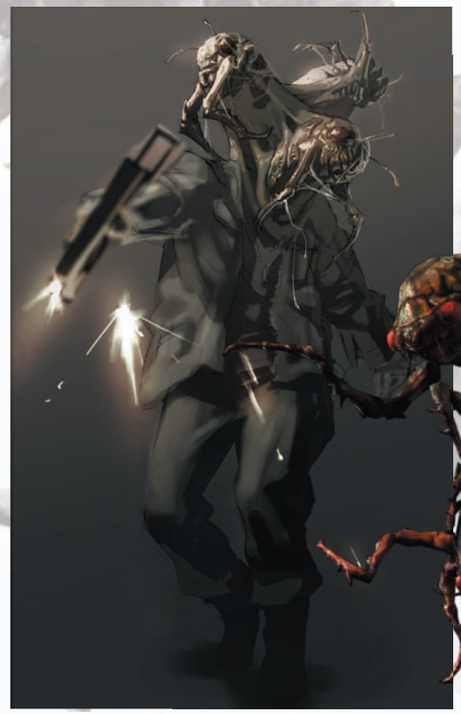
>> Concept final

>> Concept primaire

Commentaire du créateur

Nous voulions un concept visuel qui dise simplement « s'approcher de ce type est dangereux ». Sa faiblesse est la partie centrale de sa tête, où l'on peut voir ce qui ressemble à un crâne. Nous avons ajouté ce détail pour nous assurer qu'elle garde l'aspect d'une tête qui a muté.【Takano】

>> Concept final



>> Détails

Glava-Begunats

La tête de cette créature se compose de trois parties, chacune ressemblant à une larve de cigale. Chaque tête a ses propres pensées et peut agir indépendamment des autres. Comme elle a plusieurs esprits, son corps est souvent perdu et ne peut être contrôlé. Elle agite des armes et tire des coups de feu au hasard. Le seul moyen de l'arrêter est de la tuer.

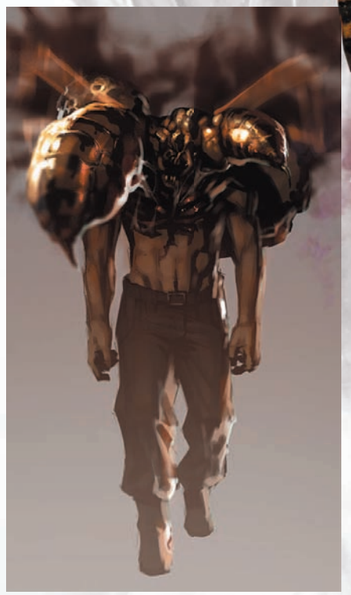
Commentaire du créateur

Cette créature a un corps hors de contrôle. Chaque tête de cigale a son propre esprit et on remarque vite qu'elles pensent indépendamment les unes des autres, ce qui donne une impression d'imprévisibilité.【Takano】

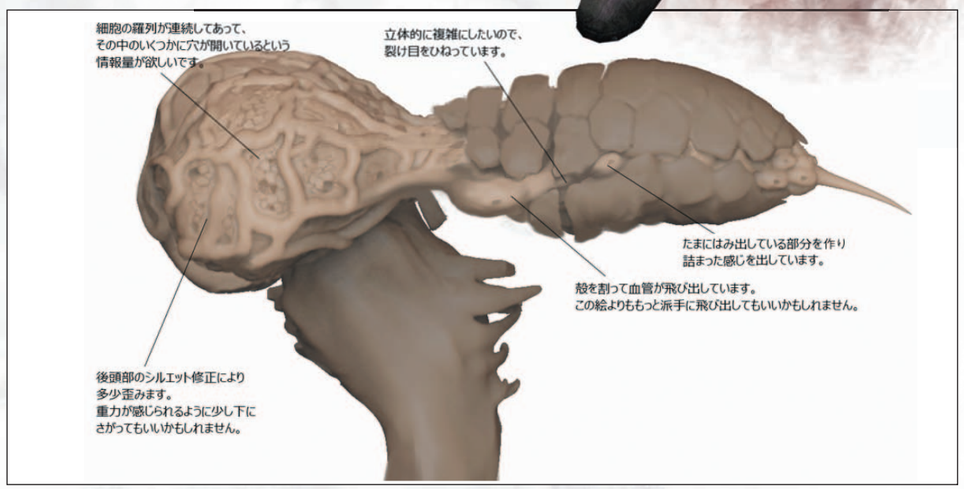
Glava-Dim

Sa tête s'est transformée en ce qui ressemble à deux abeilles. Elle peut lancer des bombes de fumée depuis l'extrémité de ses têtes d'abeille. Elle répand également la fumée qu'elle libère en battant des ailes pour donner une mauvaise visibilité à ses ennemis. Cette créature soutient les autres J'avo au combat.

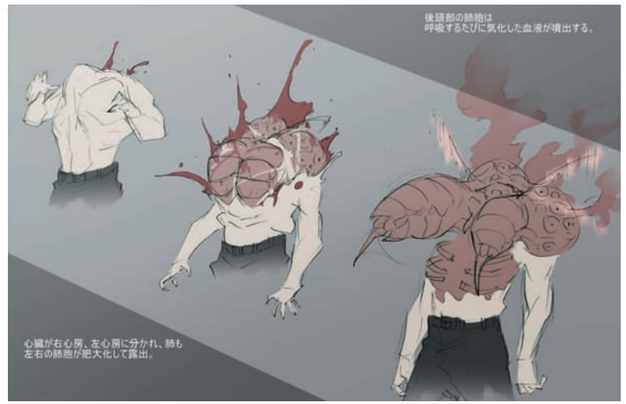
>> Concept final



>> Détails 1



>> Détails 2



Commentaire du créateur

Le motif est sans ambiguïté celui d'une abeille. Les deux dards de l'abeille étaient à l'origine le poumon et le cœur qui ont muté. Elle peut tirer des bombes de fumée, qui sont en réalité des paquets de sang. Lorsqu'ils explosent, le sang s'évapore pour créer un brouillard épais. 【Takano】

Telo-Krljusht

Une créature qui a tenté de guérir son corps blessé en faisant pousser des « écailles » de l'intérieur. Ces écailles sont très dures, ce qui lui permet de se défendre contre les armes à main et les balles. Même si elle ne possède pas d'attaque spéciale car aucune autre partie de son corps n'a muté, ses prouesses défensives en font un ennemi redoutable.

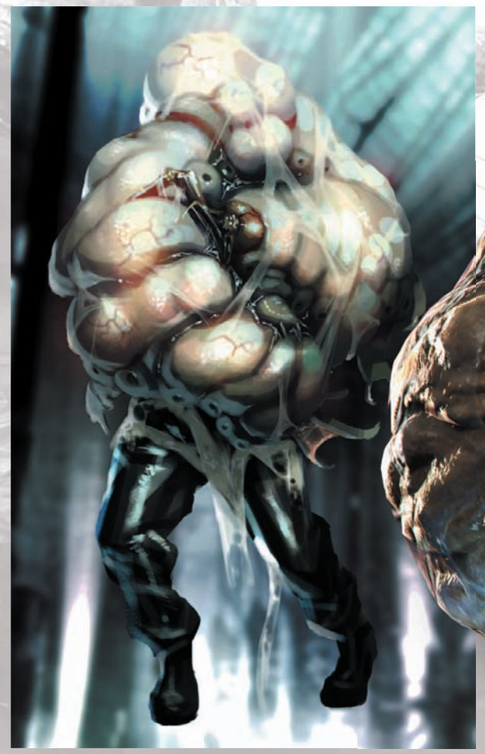
COMMENTAIRE DU CRÉATEUR

Nous les appelions les « Corps invincibles » pendant le développement et avons basé le concept de la mutation sur le modèle des poux de mer. La mutation est relativement insipide, ils n'ont donc pas le même impact visuel que les autres créatures, mais les modèles sont extrêmement détaillés. Regardez-les de plus près dans le jeu si vous avez l'occasion.【Takano】

>> Concept final

>> Détails

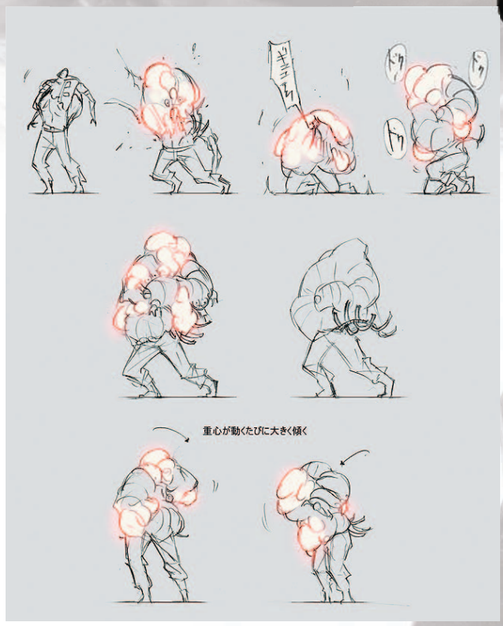
>>Concept final



Telo-Eksplozija

Le haut du corps de cette créature a muté en ce qui ressemble à un groupe de vers tassés les uns contre les autres. Si elle subit des dégâts, elle explose et dévaste une large zone aux alentours. Contrairement à la partie supérieure du corps qui est enflée, la partie inférieure est restée telle quelle, ce qui la déséquilibre fortement. Par conséquent, ces créatures chancèlent souvent même lorsqu'elles avancent en direction d'une cible.

>> Détails



>> Proposition de concept

COMMENTAIRE DU CRÉATEUR

Nous les avons appelées « Mutations explosives » et leur concept s'inspire des larves de lucanidae. Au départ, nous avons seulement conçu les estomacs des larves, puis nous avons décidé de les intégrer entièrement dans tous les sens et avons fait en sorte que les corps flasques soient visibles de tous les angles. Le concept en lui-même étant très simple, nous avons porté une attention particulière à la texture et aux mouvements.【Takano】

Telo-Magla

Cette créature possède des ailes semblables à celles d'une mite sur l'avant de son corps et répand un brouillard empoisonné lorsqu'elle bat des ailes. Même si le brouillard empoisonné n'est pas fatal, il altère la vision de ses cibles qui auront beaucoup de difficultés à survivre à l'attaque. Contrairement aux autres transformations, cette créature retrouvera son état de pré-mutation une fois que le brouillard empoissonné a été libéré.

Commentaire du créateur

Ressemblant à une mite, cette créature cherche à aveugler ses cibles, comme le Glava-Dim. Les gaz ont de nombreuses couleurs différentes dans ce jeu, et chaque couleur a un impact qui lui est propre. Voici les détails que nous voudrions que les gens remarquent en priorité. Comme cette créature répand du pollen, nous avons donné une couleur jaune au gaz.【Takano】

>> Concept final

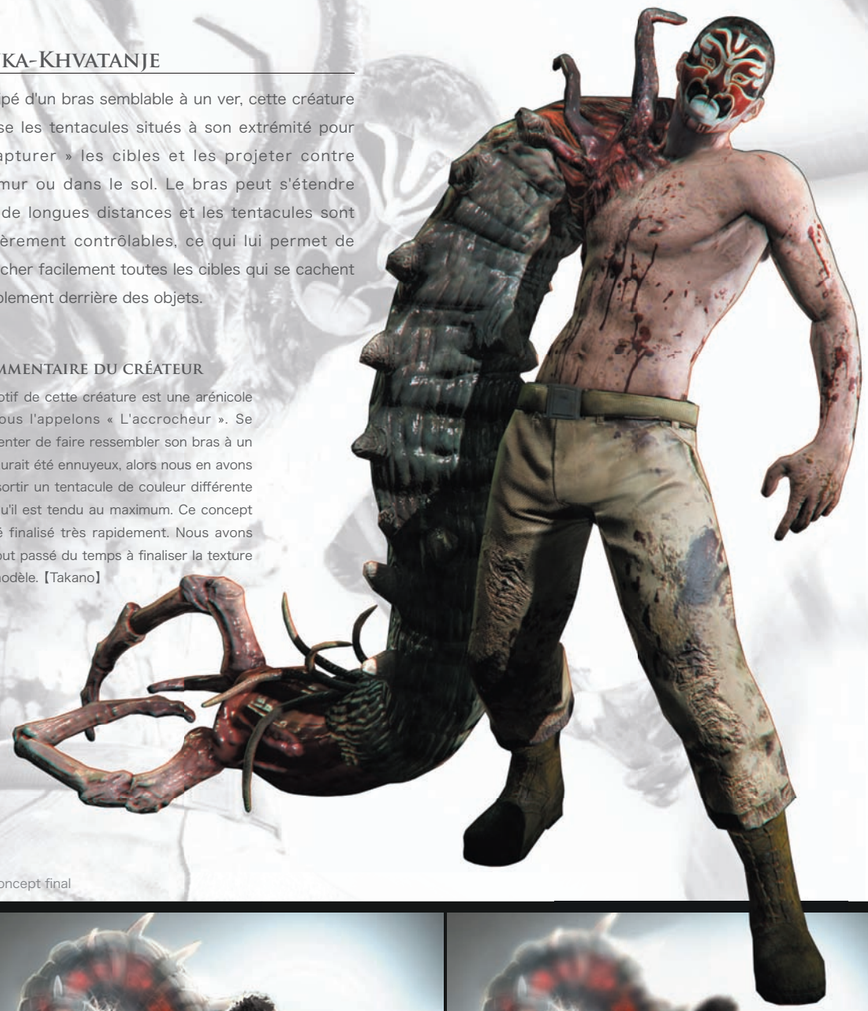
>> Concept primaire

Ruka-Khvatanje

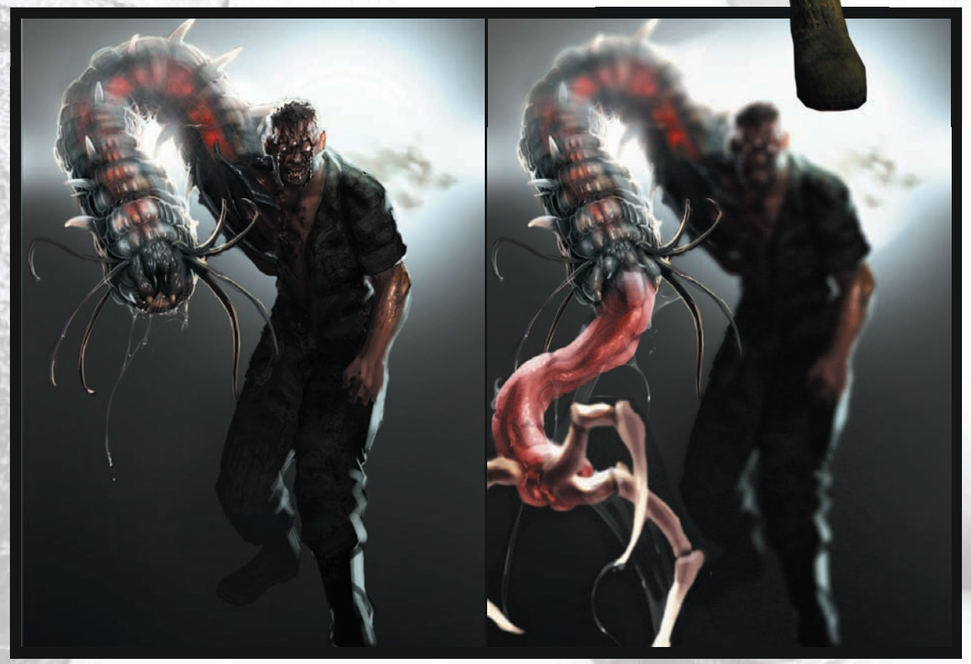
Équipé d'un bras semblable à un ver, cette créature utilise les tentacules situés à son extrémité pour « capturer » les cibles et les projeter contre un mur ou dans le sol. Le bras peut s'étendre sur de longues distances et les tentacules sont entièrement contrôlables, ce qui lui permet de dénicher facilement toutes les cibles qui se cachent simplement derrière des objets.

Commentaire du créateur

le motif de cette créature est une arénicole et nous l'appelons « L'accrocheur ». Se contenter de faire ressembler son bras à un ver aurait été ennuyeux, alors nous en avons fait sortir un tentacule de couleur différente lorsqu'il est tendu au maximum. Ce concept a été finalisé très rapidement. Nous avons surtout passé du temps à finaliser la texture du modèle.【Takano】

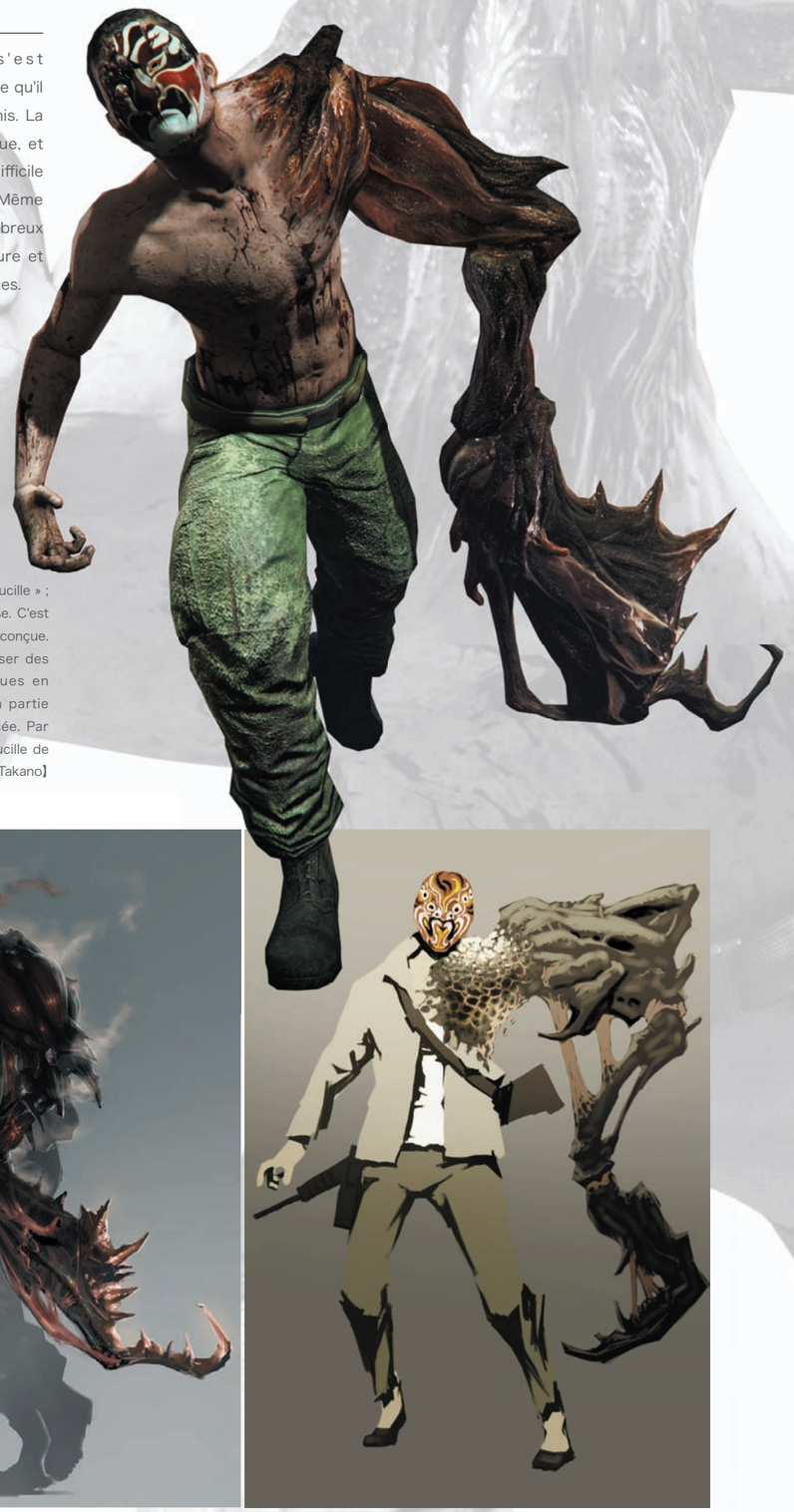


>> Concept final



Ruka-Srp

Son bras endommagé s'est transformé en faucille tranchante qu'il utilise pour trancher ses ennemis. La faucille a une portée très longue, et son balancement exagéré est difficile à esquiver, même à distance. Même si elle est recourbée à de nombreux endroits, la faucille est très dure et repoussera la plupart des attaques.



Commentaire du créateur

Nous l'appelons la « Mutation de la faucille » ; elle est inspirée de la mante religieuse. C'est la première mutation que nous avons conçue. Nous avons décidé de ne pas réaliser des mutations exagérées et grotesques en gardant une ressemblance avec la partie du corps humain qui a été remplacée. Par exemple, vous pouvez voir que la faucille de cette créature a toujours ses doigts.【Takano】

>> Concept final

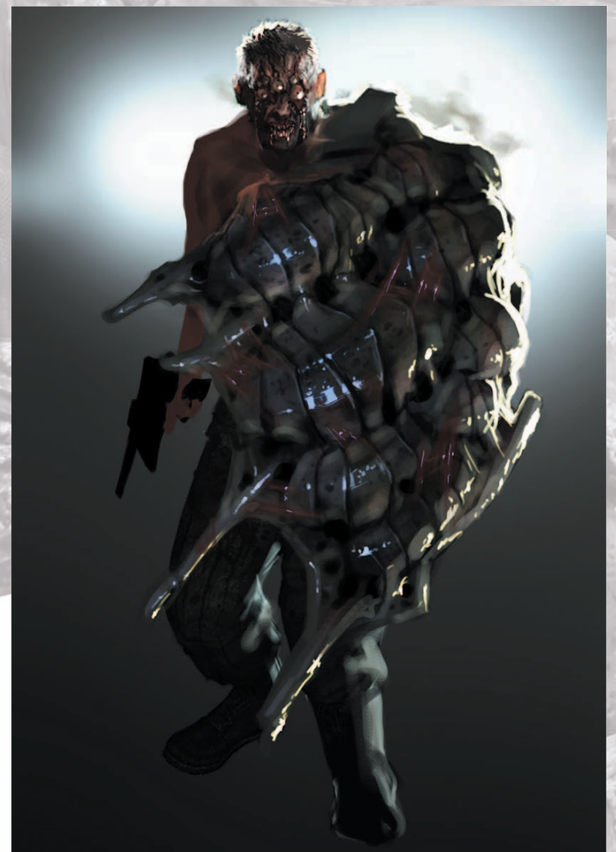
Ruka-Bedem

Le bras de cette créature s'est transformé en grand bouclier et peut être utilisé comme « mur » de protection contre les balles tirées dans sa direction. Il peut également foncer en avant avec son bouclier en position et infliger d'importants dégâts à ses ennemis. Approcher cette créature par devant n'est pas envisageable.

COMMENTAIRES DU CRÉATEUR

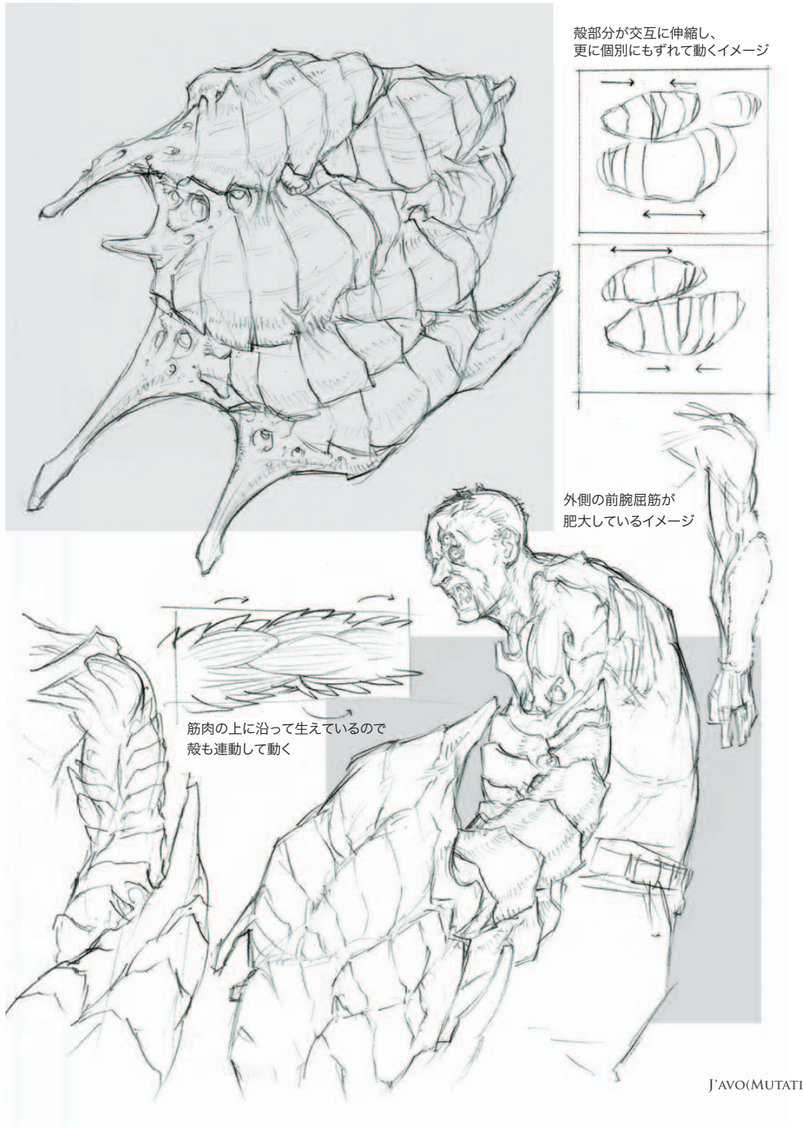
Nous l'avons appelée la « Mutation du bouclier » et inclus ce qui semble être des doigts au bout de chaque partie du bras. Nous avions tout d'abord décidé d'utiliser un pou de mer comme motif, mais nous ne savions pas comment faire muter le bras en grand bouclier, ni comment assurer sa crédibilité en tant qu'entité organique. 【Takano】

>> Concept final



>> Détails 1

>> Détails 2



Noga-Let

Les jambes de cette créature ont muté en quelque chose qui ressemble à des ailes de mite, lui permettant de « voler » lorsque son corps est suspendu à l'envers. Sa capacité à voler la protège des armes de combat rapproché. Ses ailes sont plus solides qu'elles en ont l'air et sont difficiles à endommager. Si vous choisissez de l'ignorer, elle va obligatoirement se faufiler depuis un angle aveugle et vous infliger un coup fatal.

>> Concept final

Commentaire du créateur

Nous l'avons appelée la « Mutation volante ». Son motif est similaire à celui du Telo-Magla qui est inspiré d'une mite. Lorsque nous choisissons un thème pour les ennemis de la série des Resident Evil, nous ne pouvons pas nous focaliser sur quelque chose simplement parce que c'est nouveau ou que ça n'a jamais été fait auparavant. Nous nous efforçons de choisir un motif avec un léger côté grotesque.【Takano】

Noga-Oklop

Les jambes de cette créature sont enveloppées dans une armure aussi solide que de l'acier, c'est pourquoi il est presque impossible de les endommager physiquement. Ces jambes transformées sont également très puissantes et capables d'écraser des os humains d'un simple coup de pied. Comme il est impossible de tirer sur leurs jambes, il est conseillé de les combattre à distance.

>> Concept final

>> Concepts primaires

Commentaire du créateur

Les jambes de pou de mer blindées sont asymétriques et ont toujours des parties de jambes humaines intactes à l'intérieur, leur donnant un aspect répugnant à souhait. Nous avons commencé par donner plus de poids aux jambes, mais elles étaient moins drôles à combattre avec cette charge supplémentaire. Nous les avons sans cesse allégées pour en faire d'agiles acrobates qui attaquent du dessus.【Takano】

Noga-Trchanje

Les jambes de cette créature, semblables à des pattes d'araignée, lui permettent de ramper librement sur les murs et les plafonds. Elle a tendance à chercher un endroit sûr et à s'y cacher jusqu'à ce qu'une cible se présente, utilisant des attaques et des tactiques de guérilla depuis un angle aveugle. Elle est particulièrement redoutable dans les bâtiments encombrés où sa vitesse de déplacement fait toute la différence.

>> Concept final

>> Proposition de concept

COMMENTAIRE DU CRÉATEUR

Le motif utilisé est clairement celui d'une araignée. Dans nos concepts initiaux, les pattes d'araignée étaient attachées à la partie inférieure du zombie. Cependant, nous considérions qu'il ne faisait pas assez peur, alors nous avons décidé de suspendre la partie supérieure du corps dans l'autre sens.【Takano】

Noga-Skakanje

Les jambes de cette créature ont muté pour ressembler aux pattes d'une sauterelle, lui permettant de sauter avec adresse. Elle peut atteindre un hélicoptère à moyenne altitude. Elle aime capturer des cibles sur un terrain au relief très varié. Même si elle ne peut pas tirer profit de ses sauts vertigineux en combat rapproché, elle est capable de manier des armes, ce qui en fait une menace en toute circonstance.

>> Concept primaire

>> Concept final

COMMENTAIRE DU CRÉATEUR

Nous l'appelons la « Mutation du saut ». Elle est basée sur le modèle d'une sauterelle ou d'une mouche. Au départ, ses jambes étaient plus volumineuses, un peu comme celles d'un robot. Mais elles ne ressemblaient pas à celles d'un insecte, alors nous avons affiné le concept pour les rendre plus élancées. Si vous regardez bien, vous verrez les restes de la structure osseuse humaine.【Takano】

CHRYSALID

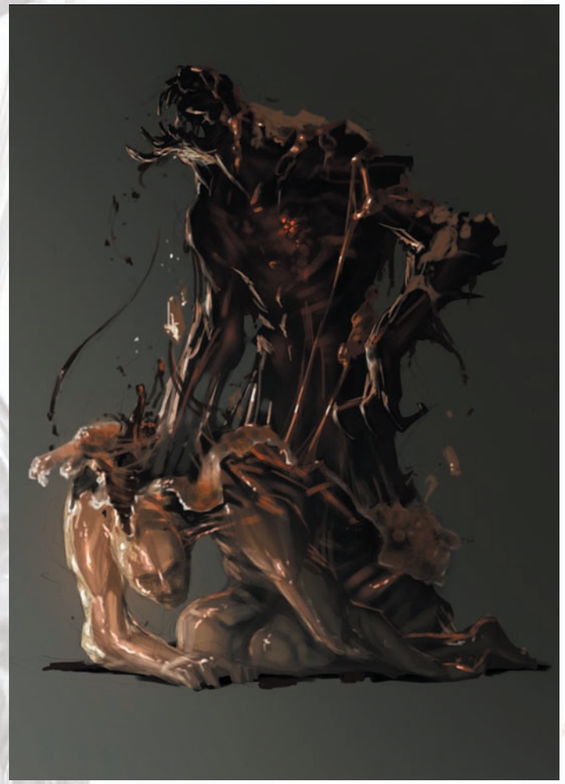
Lorsqu'un J'avo est gravement blessé, le virus C qu'il a en lui devient très actif et enveloppe son corps dans une coquille endurcie pour former une Chrysalide. À l'intérieur de la coquille, le virus C se charge de faire muter et de régénérer la structure biologique de l'organisme. Une fois la mutation terminée, la créature jaillit de la coquille.

COMMENTAIRE DU CRÉATEUR

Nous avons utilisé cette image comme illustration de l'écran titre. On peut donc dire que d'une certaine façon, cette créature représente Resident Evil 6. Voici ce qui arrivera à tous ceux qui ont été infectés par le virus C. Après ce stade, la créature se transformera en « Mutation complète » Nous avons eu des difficultés à définir le processus qui les mène à ce stade.
【Kuroyabu】

>> 決定稿

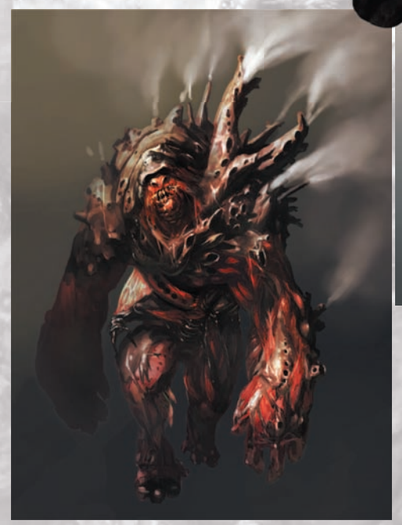
>> Proposition de concept

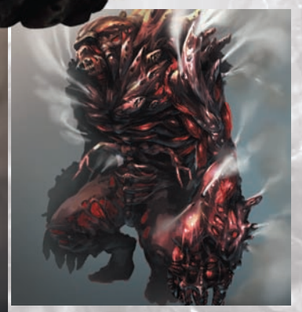


NAPAD

Cette créature possède une peau dure et une grande force ; elle entre en collision avec ses ennemis pour les éliminer. Elle a tendance à balancer ses bras et à frapper sa poitrine quand elle est excitée, comportement qui rappelle celui d'un gorille. Elle libère également de la vapeur par différentes parties de son corps pour prévenir la surchauffe.

>> Concept final

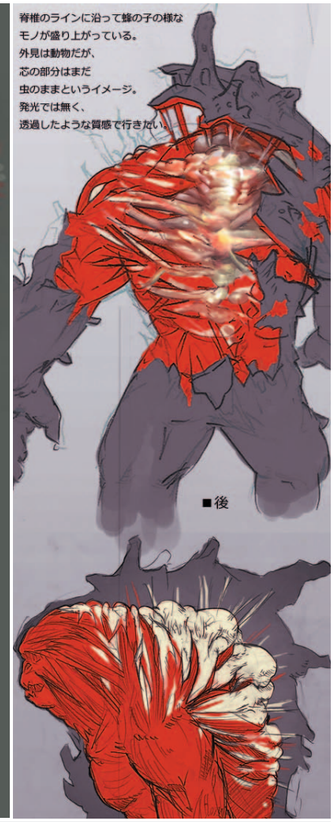




COMMENTAIRE DU CRÉATEUR

La plupart des mutations sont basées sur des insectes, mais les Mutations complètes sont des armes biologiques qui ressemblent à des animaux. Le Napad est le premier à avoir été conçu. Nous avons utilisé le gorille comme motif et l'avons spécialisé en combat rapproché. Ses bras sont énormes et il est extrêmement violent et agressif, ce qui en fait un ennemi imposant.【Nakaoka】

>> Détails



Strelats

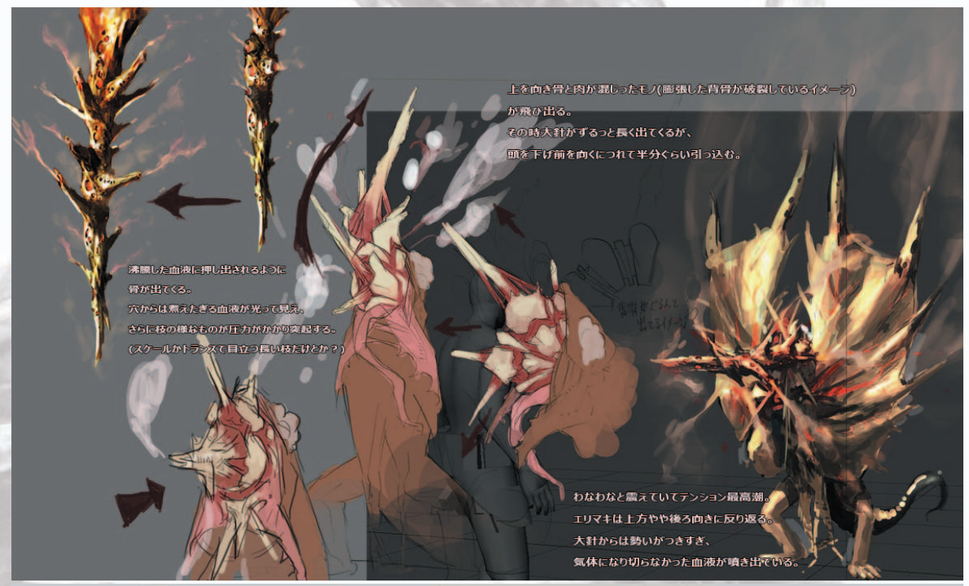
Cette créature libère un gaz dès que quelqu'un pénètre sur son territoire. Elle transforme également une partie de sa collerette en aiguilles qu'elle peut utiliser comme missiles pour atteindre ses ennemis. Son mouvement est très rapide et elle est capable de ramper sur les murs et les plafonds comme un lézard. Il est très difficile de l'atteindre avec une simple attaque.

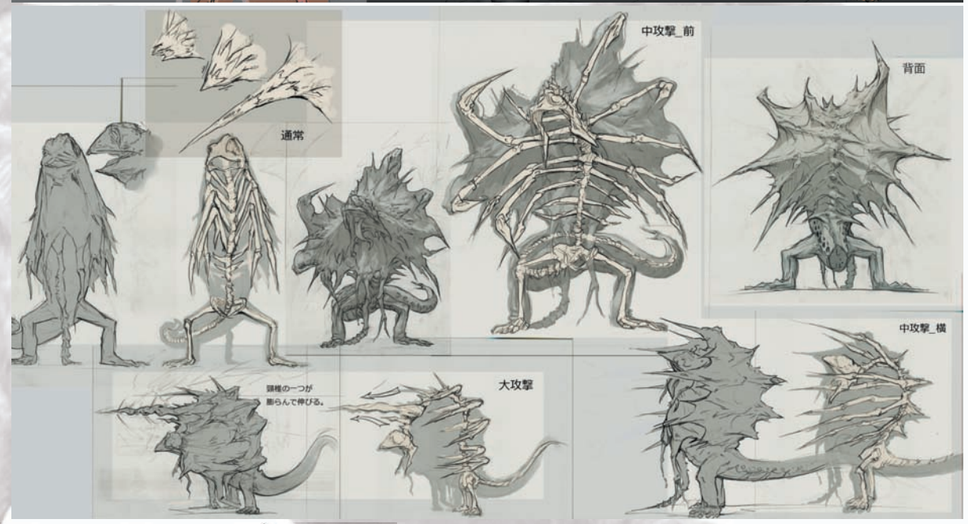
>> Concept final

Commentaire du créateur

Le motif est un lézard à collerette qui a pour habitude de garder ses distances et d'attaquer en projetant des missiles. Ses bras se sont transformés en appendices fragiles comme ceux des insectes, mais sa collerette est osseuse et elle peut lancer ces os comme missiles.【Nakaoka】

>> Proposition de concept





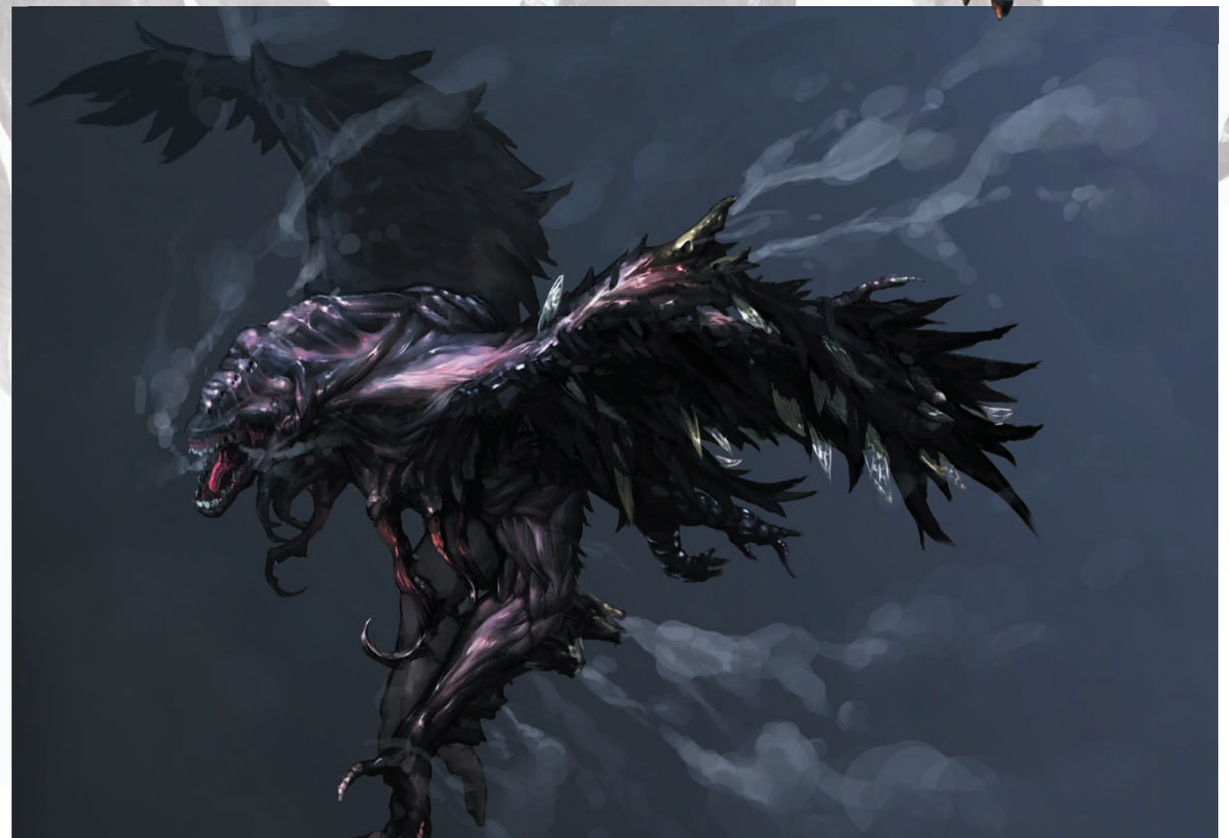
Commentaire du créateur

La proposition de concept ci-dessus a été réalisée au moment où nous essayions d'expliquer comment la collerette pouvait s'ouvrir et se refermer, en particulier lorsque la créature attaquait. Les propositions de concepts comme celui du hibou de la p. 181 sont issus de nos recherches sur les animaux qui peuvent réellement projeter des objets. Dans cet exemple, les hiboux ont la capacité d'éjecter des choses de leur estomac. C'est ce qui nous a inspirés. Cependant, la créature est devenue un peu trop mignonne et difficile à animer, alors nous avons décidé de laisser tomber.【Nakaoka】

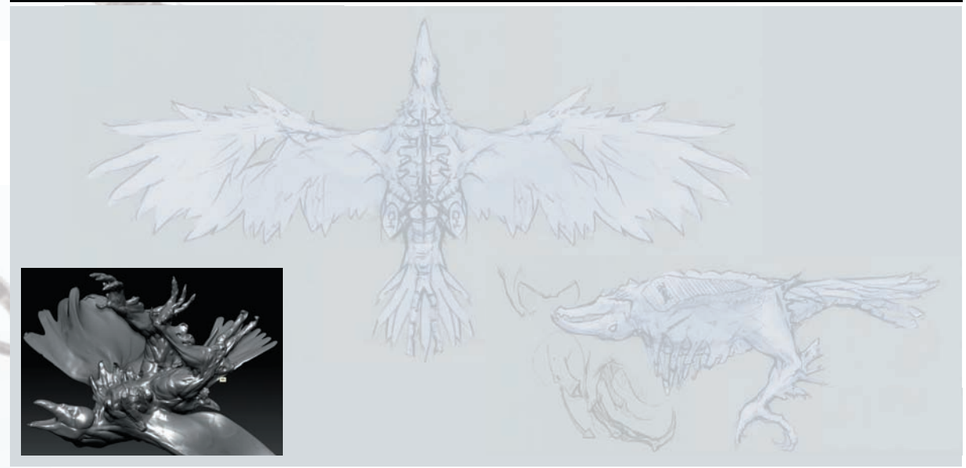
Mesets

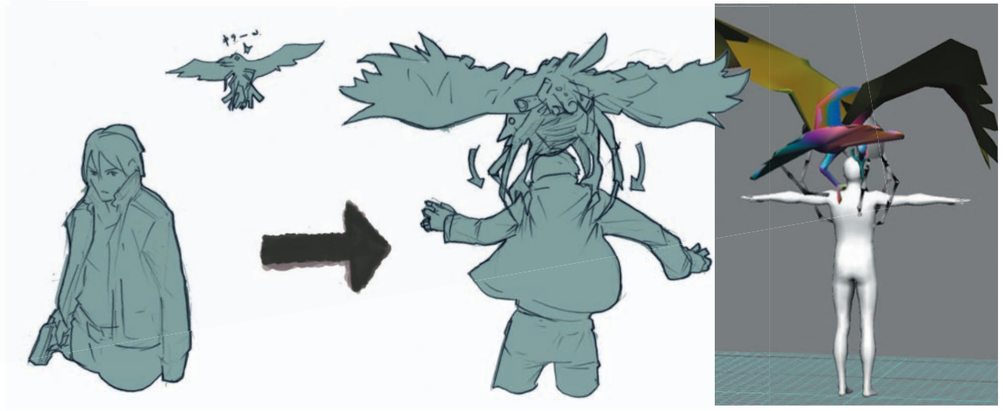
Cette créature a une apparence similaire à celle d'un corbeau, capable de voler librement à l'ombre de la lune. Lorsqu'elle chasse une proie, elle réalisera des cercles en hauteur autour d'elle avant de foncer dessus en piqué. Une fois qu'elle a saisi sa cible, elle s'envolera à nouveau et la lâchera depuis une haute altitude.

>> Concept final



>> Détails





Commentaire du créateur

Comme vous pouvez le voir, le concept est basé sur le modèle d'un corbeau. Les ailes d'insecte sont incorporées aux plumes d'oiseau et les jambes ont muté pour ressembler à des pattes d'insecte. Vous pouvez voir dans les détails que le sens de la tête et des jambes est inversé pour ressembler à un humain qui exécute un pont.【Nakaoka】

>> Proposition de concept

>> Artwork

COMMENTAIRE DU CRÉATEUR

Nous avons soumis l'artwork et tout le monde a aimé l'idée, le concept a donc été très vite finalisé. Suite à la proposition de concept, on nous a demandé « À quoi ressemblera-t-elle quand elle volera ? » et « Comment seront représentées les pattes d'insecte ? » Les formes que vous voyez sont plus ou moins les mêmes que celles que nous avons utilisées dans le concept final.【Nakaoka】

Gnezdo

Des petites créatures semblables à des abeilles se sont rassemblées pour former une silhouette humanoïde. À l'intérieur de ce « nid » se trouve la reine des abeilles, qui commande la créature. La reine contrôle les mouvements de tout le groupe et leurs systèmes nerveux sont interconnectés. Tuer la reine détruira toutes les abeilles du groupe.

COMMENTAIRE DU CRÉATEUR

Le concept de base était d'avoir un groupe d'insectes qui s'associe pour créer une forme humanoïde. Il ne s'agissait pas vraiment d'un concept, mais plutôt d'un test pour voir si nous pouvions donner vie à cette idée ou non. Il nous était impossible d'élaborer un modèle de cette créature ; l'équipe des effets spéciaux a donc travaillé très dur pour que ce projet se réalise.【Nakaoka】

>> Concept final

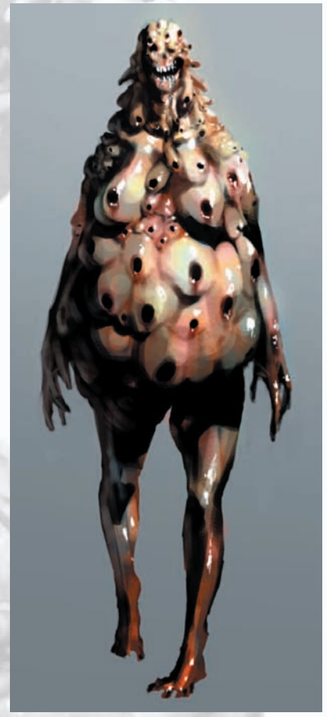
Lepotitsa

Son nom signifie « Jolie femme », mais elle le porte très mal. Le gaz zombie qu'elle libère de ses pores transforme les autres organismes en zombies. Une Lepotitsa peut libérer un gaz dans un rayon d'environ 5 kilomètres. Elles sont responsables du terrible incident qui s'est déroulé à Tall Oaks.

Commentaire du créateur

Le concept est que cette créature peut engendrer d'autres zombies. Le passage du stade de concept à celui de modelage s'est déroulé sans accroc. On dirait qu'elle sourit, mais c'est parce que ses muscles sont très tirés. Je crois qu'elle souffre plutôt le martyr. Le bruit de sa respiration ressemble un peu à un rire, ce qui la rend encore un peu plus dérangeante. 【Takano】

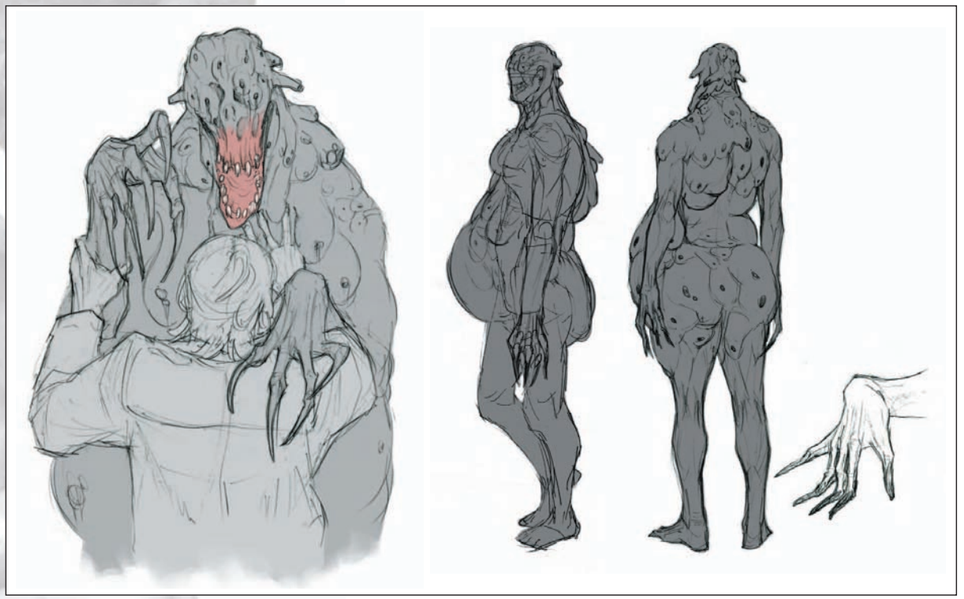
>> Concept final



>> Proposition de concept

>> Détails

>> Concepts primaires



Commentaire du créateur

Les créatures engendrées par l'inhalation du virus C auront un aspect plus humanoïde qu'insecte lorsqu'elles sont plus développées. Une Lepotitsa n'a quasiment aucun attribut d'insecte, elle est principalement humanoïde. 【Takano】

Ogroman

Cette créature fait plusieurs fois la taille d'un humain et possède une force redoutable qui lui permet de détruire tout ce qu'elle veut. Elle est à peine assez intelligente pour obéir à des ordres et est surtout utilisée pour combattre en première ligne. Pendant la guerre civile d'Édonie, les insurgés les ont utilisées au combat contre le BSAA avec une grande efficacité.

Commentaire du créateur

Nous avions dans l'idée de donner naissance à une créature infantile mais gigantesque. La plupart des gens s'imaginent qu'une créature aussi immense est forcément agressive, mais nous avons au contraire décidé d'en faire un géant mou et apathique exécutant des mouvements totalement inattendus.【Takano】

>> Concept final

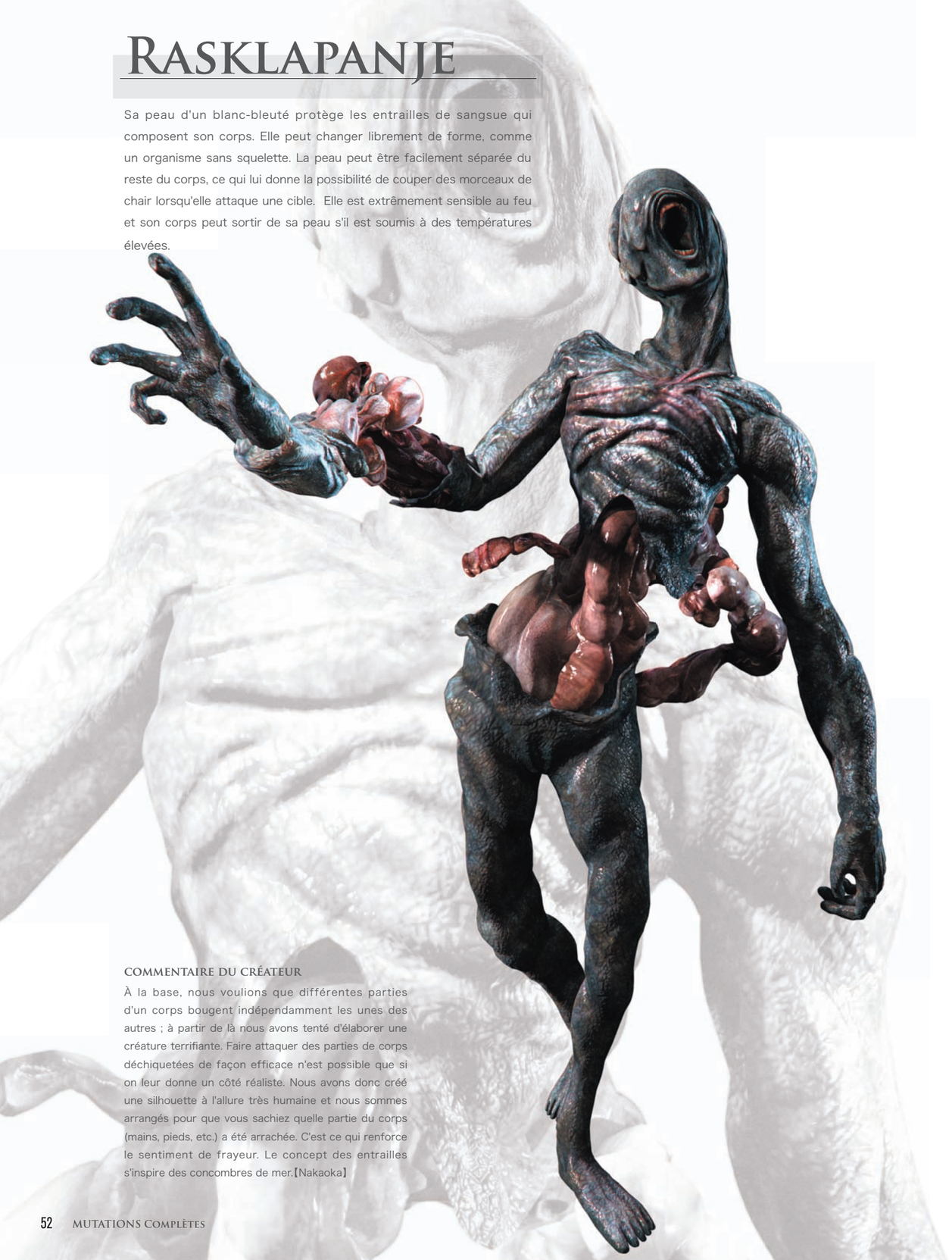
Commentaire du créateur

Cette créature est très jeune et n'a pas encore de dents ni d'yeux. La plupart des mutations ont une teinte blanche, et de nombreuses créatures (comme l'Ustanak) donnent presque l'impression d'être albinos.【Takano】

>> Détails 1

Rasklapanje

Sa peau d'un blanc-bleuté protège les entrailles de sangsue qui composent son corps. Elle peut changer librement de forme, comme un organisme sans squelette. La peau peut être facilement séparée du reste du corps, ce qui lui donne la possibilité de couper des morceaux de chair lorsqu'elle attaque une cible. Elle est extrêmement sensible au feu et son corps peut sortir de sa peau s'il est soumis à des températures élevées.



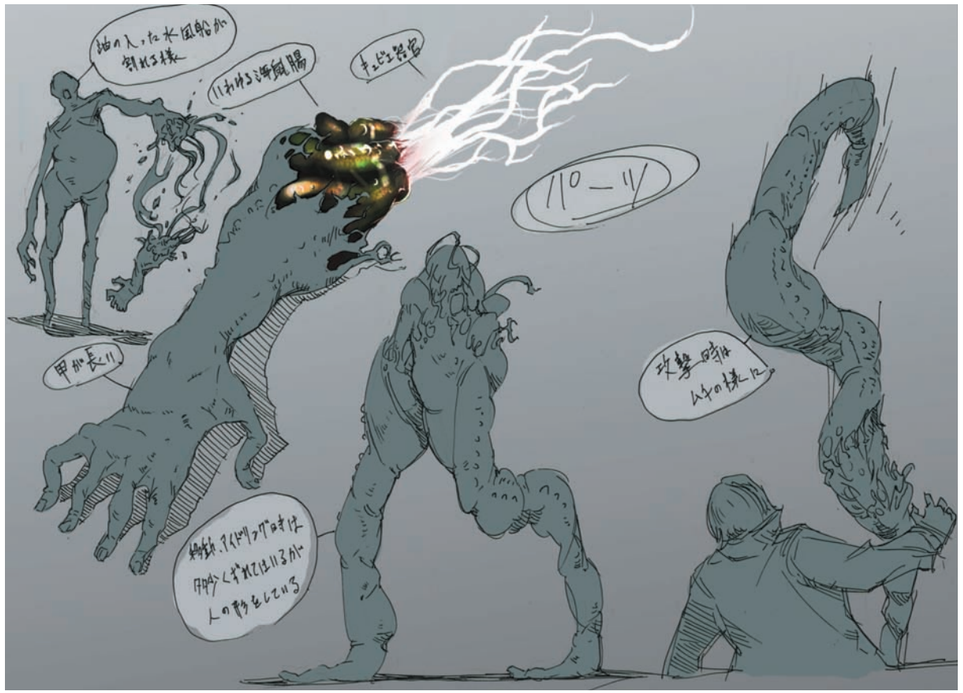
COMMENTAIRE DU CRÉATEUR

À la base, nous voulions que différentes parties d'un corps bougent indépendamment les unes des autres ; à partir de là nous avons tenté d'élaborer une créature terrifiante. Faire attaquer des parties de corps déchiquetées de façon efficace n'est possible que si on leur donne un côté réaliste. Nous avons donc créé une silhouette à l'allure très humaine et nous sommes arrangés pour que vous sachiez quelle partie du corps (mains, pieds, etc.) a été arrachée. C'est ce qui renforce le sentiment de frayeur. Le concept des entrailles s'inspire des concombres de mer.【Nakaoka】

>> Concept final

>> Détails 1

>> Détails 2



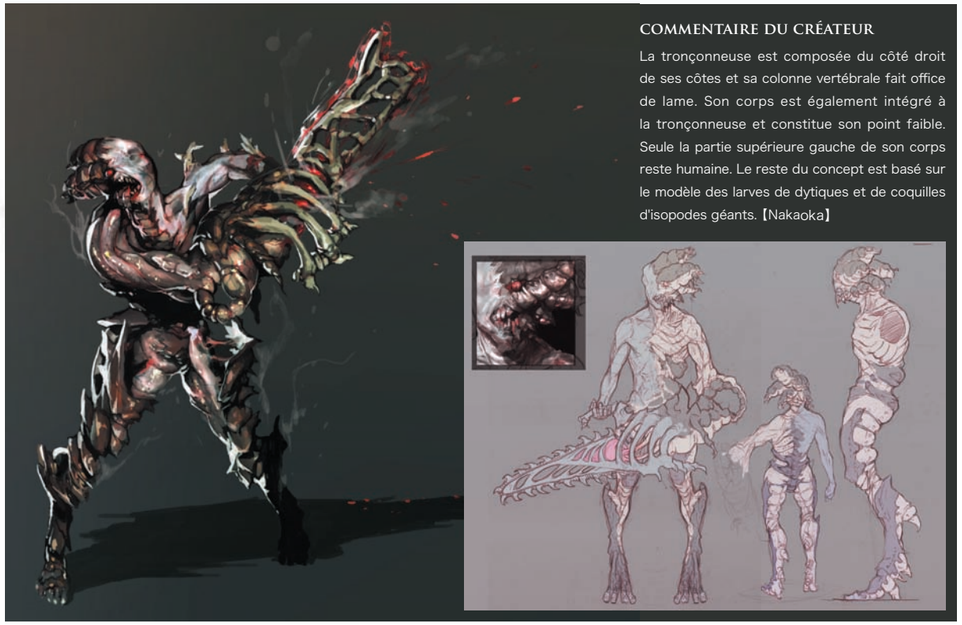
Ubistvo

La tronçonneuse au bras droit de cette créature est une mutation de sa colonne vertébrale et de ses côtes qui contient également son cœur. Détruire son bras droit la tuerait. Tant qu'elle est sous sa forme humanoïde, elle a une santé de fer et chasse ses proies avec beaucoup de rage. Une fois qu'elle a cerné sa cible, elle s'acharne dessus jusqu'à la fin.

COMMENTAIRE DU CRÉATEUR

Cette créature a été conçue pour incarner une tronçonneuse. Au départ, nous avons créé un concept avec la créature qui tient une tronçonneuse mécanique. Mais nous voulions vraiment que la tronçonneuse soit « vivante », alors nous sommes parvenus à l'intégrer dans le corps de la créature.【Nakaoka】

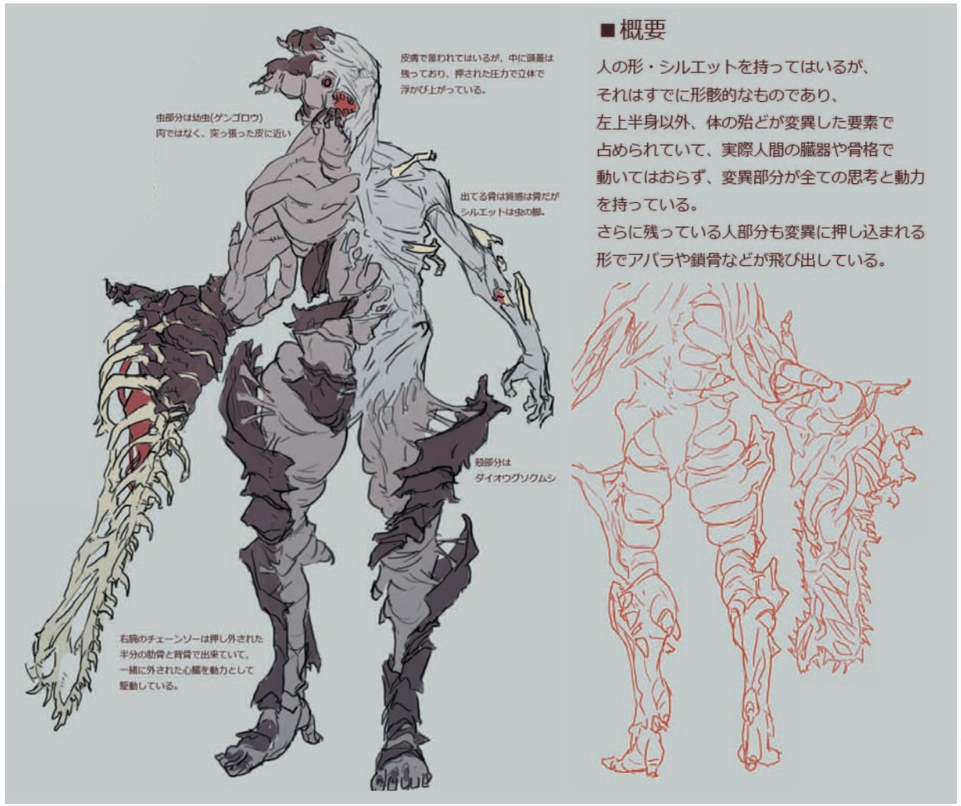
>> Concept final



COMMENTAIRE DU CRÉATEUR

La tronçonneuse est composée du côté droit de ses côtes et sa colonne vertébrale fait office de lame. Son corps est également intégré à la tronçonneuse et constitue son point faible. Seule la partie supérieure gauche de son corps reste humaine. Le reste du concept est basé sur le modèle des larves de dytiques et de coquilles d'isopodes géants.【Nakaoka】

>> Détails



Brzak

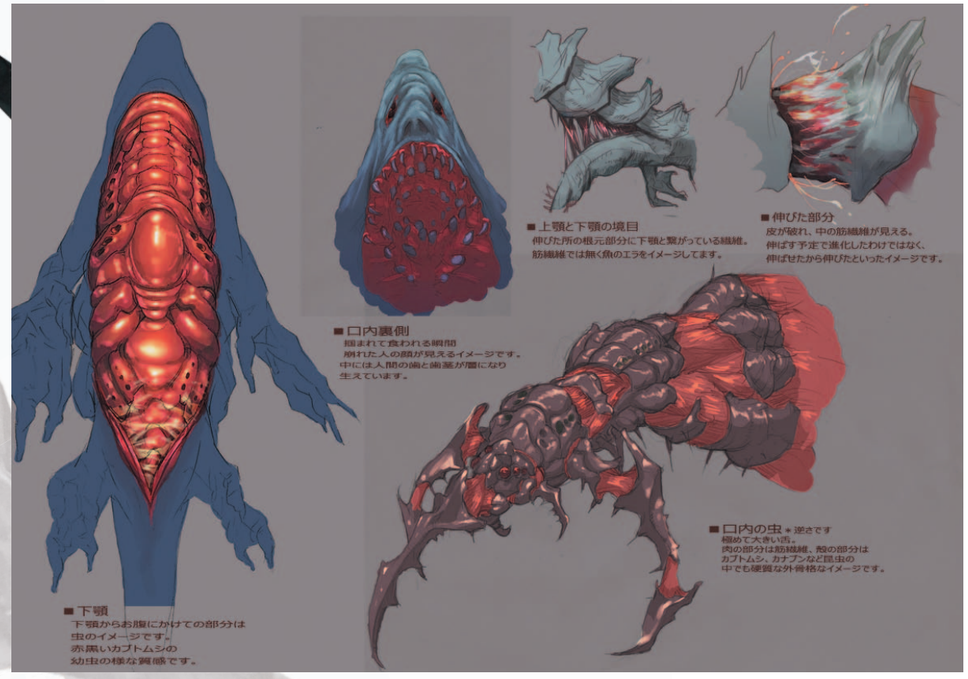
Cette arme biologique ressemble à un requin géant, mais à l'origine c' est un humain qui a été exposé au virus C. Elle a développé des organes sensoriels très avancés qui lui permettent de détecter tout mouvement dans l'eau. Lorsqu'elle repère un humain ou un zombie à proximité, elle bondit brutalement sur sa cible. Ses yeux et ses oreilles sont à peine fonctionnels, c'est pourquoi elle ne s'intéresse pas aux choses immobiles, comme les cadavres flottants.

Commentaire du créateur

Le concept de cette créature était très simple, il s'agissait d'un requin nageant dans l'eau. Cependant, comme c'est un humain qui a muté après avoir été exposé au virus C, nous avons gardé quelques parties du corps humain. Dans les détails aux page 57, on voit que les nageoires avant ressemblent à des bras humains et que leurs extrémités sont semblables à des doigts. Nous nous sommes efforcés de garder ces caractéristiques humaines.
【Nakaoka】

>> Concept final & Détails 1

>> Détails 2

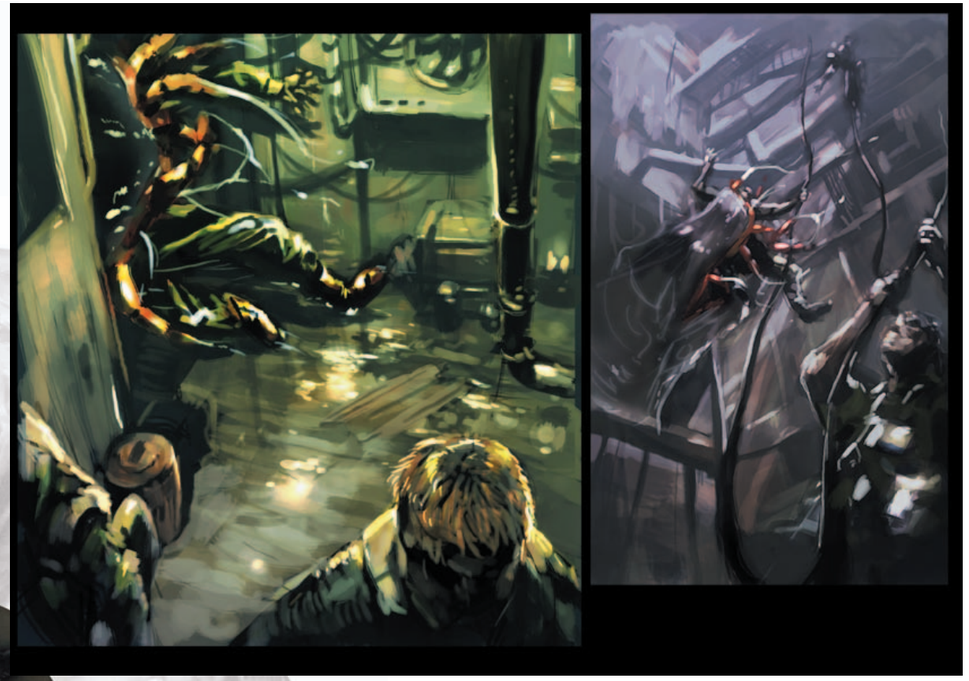


Iluzija

Cette créature à l'allure de serpent géant est capable de se déplacer librement entre les bâtiments en détruisant tous les murs sur son passage. Dès qu'elle repère une cible, elle s'énerve et sécrète un liquide qui déforme la lumière de l'extérieur, ce qui lui permet de se confondre avec son environnement. Elle peut traquer sa proie tout en restant entièrement cachée, insufflant la peur sous forme d'« ombre ».

Commentaire du créateur

Le concept à l'origine de cette créature était de créer un grand serpent capable de devenir invisible. Même si elle ressemble à un serpent, c'était à l'origine un humain semblable au Brzak. Ses yeux et sa colonne vertébrale rappellent cette humanité. 【Nakaoka】



>> Artwork

Commentaire du créateur

Le concept ci-dessus a été dessiné pour mesurer la taille que pouvait faire le serpent avant de soumettre un concept final. Les deux images ci-dessous ont été utilisées dans une proposition de projet pour une scène où des agents du BSAA sont capturés et traînés de force. 【Nakaoka】

USTANAK

Le nom de cette créature envoyée par Neo-Umbrella pour capturer Jake signifie « surgir » en serbe. Son corps quasiment impénétrable est extrêmement puissant. Elle porte également le bras mécanique du côté droit pour prendre en main n'importe quel type de situation. Pour améliorer sa vision, elle produit des Oko dans son dos. Ces créatures, qui partagent des nerfs sensoriels avec l'Ustanak agissent comme une paire d'yeux supplémentaires.

>> Bras fraiseur

COMMENTAIRE DU CRÉATEUR

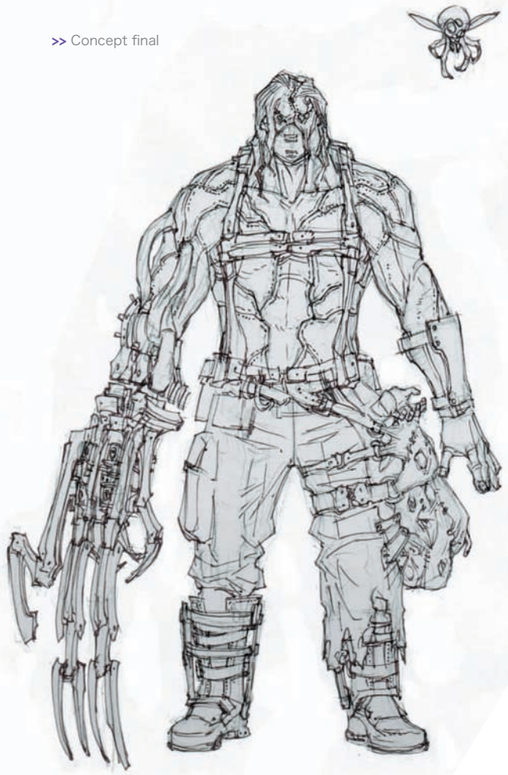
L'adversaire le plus imposant et redoutable de Jake, l'Ustanak, est similaire au « Nemesis » qui apparaissait dans les épisodes précédents de la série. Le seul objectif de cette créature est de capturer Jake. Comme Jake lui-même est un personnage assez sauvage, nous avons créé un concept très puissant pour cette créature.【Kuroyabu】

>>Bras mécanique

>> Gatling

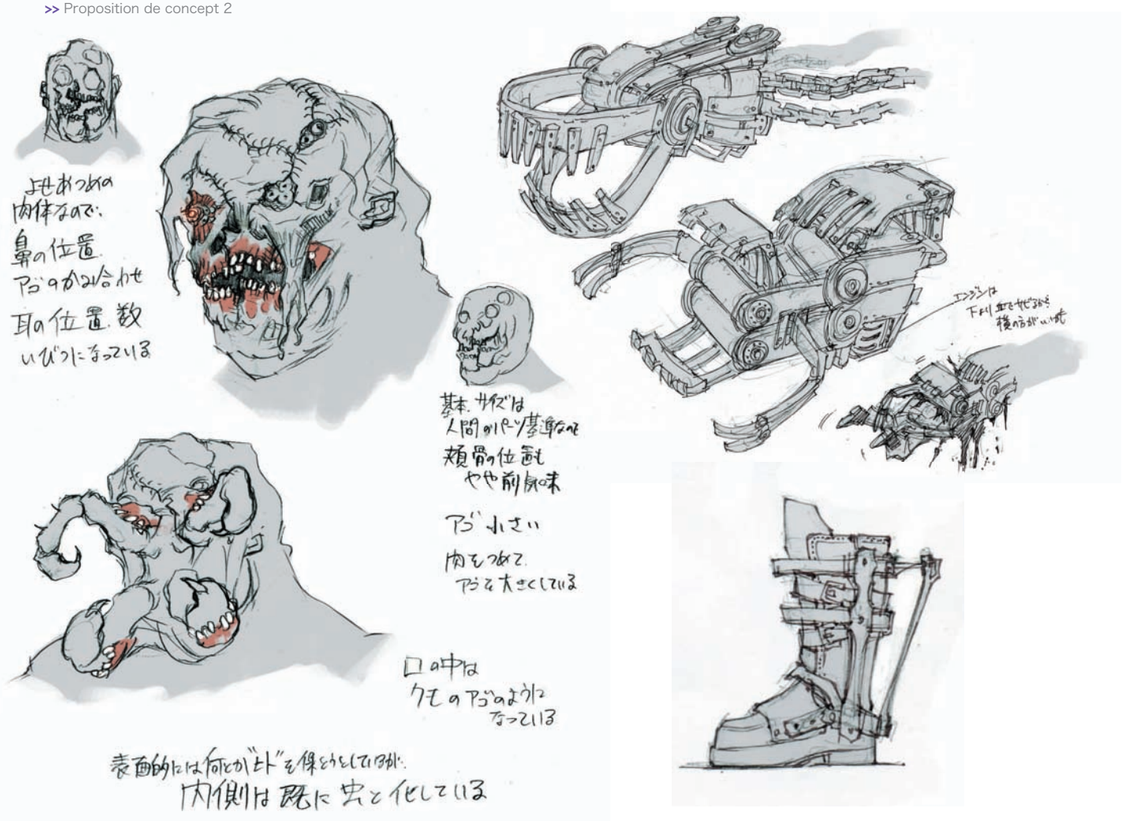
>> Oko

>> Concept final

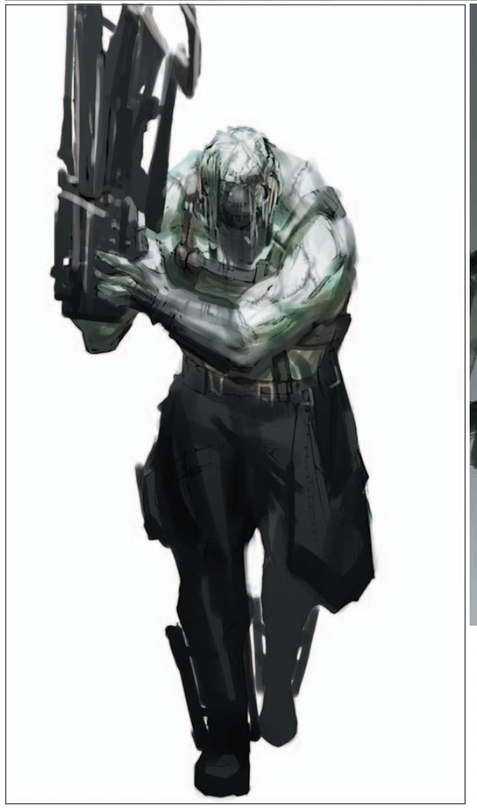


>> Proposition de concept 1

>> Proposition de concept 2



>> Proposition de concept 3



COMMENTAIRE DU CRÉATEUR

Nous avons basé le concept sur le principe du « démon blanc », c'est pourquoi nous avons ajouté beaucoup de blanc à la partie extérieure de son corps. Même si nous voulions la différencier du Nemesis, nous lui avons intégré une structure faciale similaire pour faire un clin d'œil aux fans des jeux précédents de la série. La peau de son visage n'est pas la sienne ; il s'agit d'une mosaïque de peaux extraites d'autres humains.【Kuroyabu】